PlayStation®2 | PSP PlayStation®Portable | PLAYSTATION®3

# PlayStation®

Revista Oficial - España




# 93 • OCTUBRE 2008 • 2,95 €
CANARIAS 3,10 €

¡LA NUEVA SENSACIÓN EN PSP! PlayChapas

¡PREVIEW EXCLUSIVA!

# MIRROR'S EDGE

## ¡ROMPE LAS REGLAS!

PS3

Entrevistamos a ALISON CARROLL, la nueva LARA CROFT

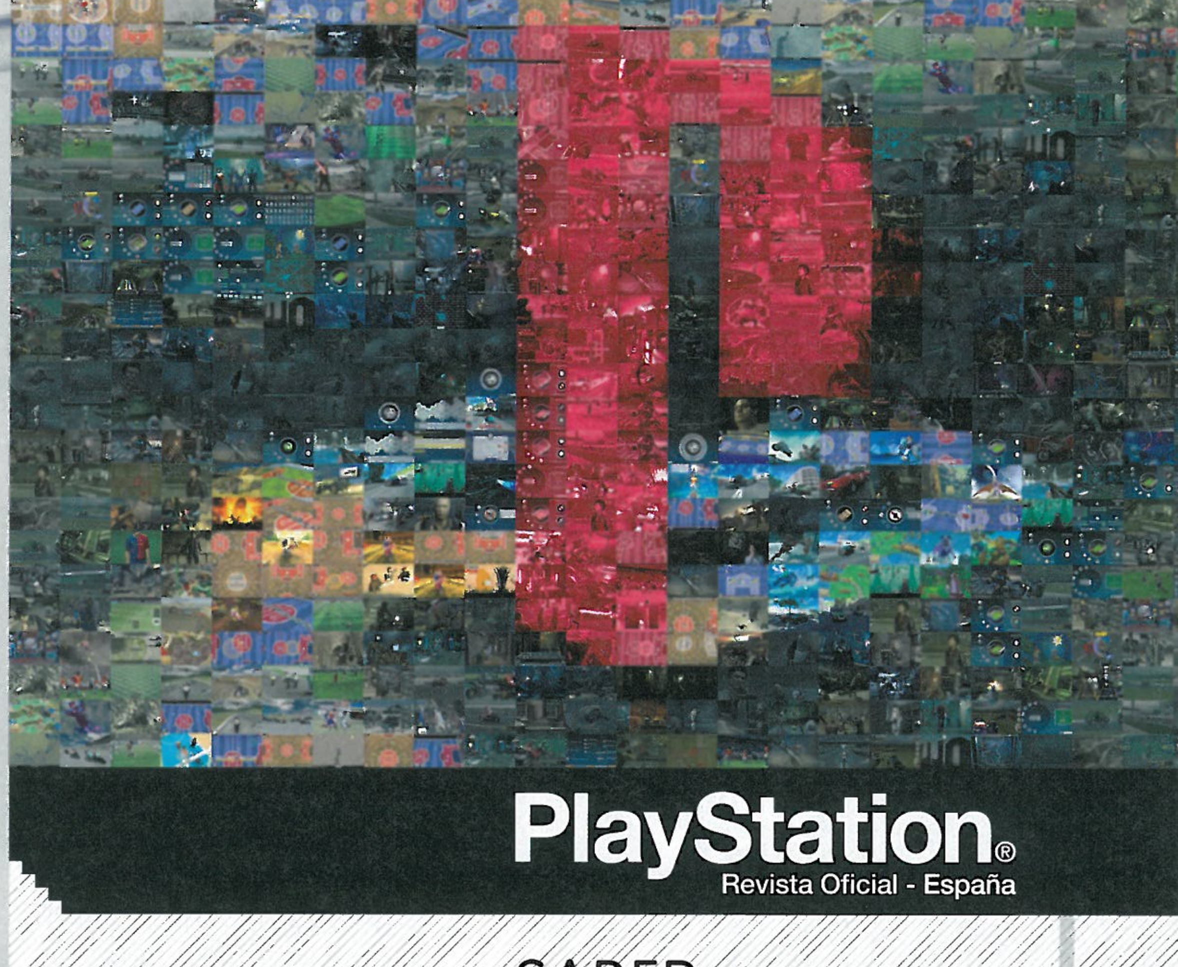
¡SÚPER CONCURSOS!
REGALAMOS
2 PSP 3000
20 PLAYCHAPAS
20 MERCENARIES 2

¡DESCUENTO EN LOS MEJORES JUEGOS!
5€
DE AHORRO SEGURO EN NUESTROS TÍTULOS RECOMENDADOS...
- Brothers In Arms: Hell's Highway (PS3)
- Golden Axe Beast Rider (PS3)
- Baja Edge Of Control (PS3)
- Naruto Ultimate Ninja 3 (PS2)
- Star Wars El Poder De La Fuerza (PSP)

TODAS LAS NOVEDADES: PRO EVOLUTION SOCCER 2009 • DEAD SPACE • KILLZONE 2 • FIFA 09 • BIOSHOCK
STAR WARS EL PODER DE LA FUERZA • WWE SMACKDOWN VS. RAW 2009 • RESIDENT EVIL 5 • MOTO GP 08...

GRUPO ZETA
00093


3+
www.pegi.info




# SABER EVOLUCIONAR



**Bruno «Nemesis» Sol**
*REDACTOR JEFE*
bsol.ps@grupozeta.es
«Viajo a Nueva York para comprar jamón de la tierra y un iPod de 13 GB»



**Ana «Anna» Márquez**
amarquez@grupozeta.es
«Me gustan las pelotitas gelatinosas de LocoRoco»



**Roberto «R. Dreamer» Serrano**
rserrano.ps@grupozeta.es
«Vengo a trabajar saltando por las azoteas como Faith»



**Pedro «John Tones» Berruezo**
pberruezo.ps@grupozeta.es
«Me gustan las tertulias con sesenta mujeres alrededor»

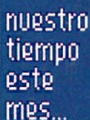


**Daniel «Last Monkey» Rodríguez**
dani.ps@grupozeta.es
«Solo soy humilde en el amor y en la cola del panadero»



Es algo imprescindible y totalmente necesario en todos los apartados y facetas de la vida. En el terreno del videojuego también hay que saber pasar de fase y parece que no todos están capacitados para hacerlo, por lo menos de momento. La nueva generación demanda productos de alta calidad, largos tiempos de desarrollo, conocimiento de su tremendo potencial, un ritmo de lanzamientos bastante menor al que estábamos acostumbrados y algo muy importante, ganas de hacer las cosas bien. Y por supuesto, talento. Está claro que todavía nos estamos adaptando todos al nuevo ritmo de ocio y vida digital de PlayStation 3 pero no es menos cierto que algunas compañías deberían pensárselo un poco más a la hora de poner a la venta lanzamientos impropios de una máquina tan poderosa como PS3. Tenemos muchos y muy buenos ejemplos de lo que se puede hacer con ella y no nos conformaremos con menos.

**Marcos «The Elf» García**
*DIRECTOR*
marcos.ps@grupozeta.es



## nuestro tiempo este mes...

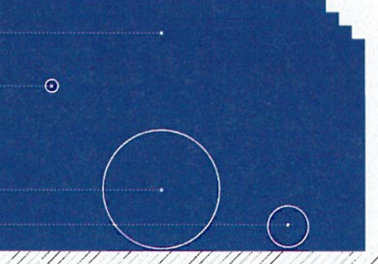
**5 días** tardó R. Dreamer en parpadear después de probar a fondo Mirror's Edge y Dead Space.

**145 minutos** intentando comprender los horarios de trenes en Leipzig (Nemesis y Last Monkey).

**12 seg.** de respiro tiene Anna entre entrevista y entrevista de famosos. ¡Esta chica no para!

**9 horas** reproduciendo las facciones barriobajeras de Curro en el editor de jugadores de PES 2009.

**6 horas** al día jugando al Madden 09 de PS3 (Wiki).



GRUPO ZETA

Fundador ANTONIO ASENSIO PIZARRO

Presidente FRANCISCO MATOSAS
Vicepresidente Ejecutivo ANTONIO ASENSIO MOSBAH
Consejeros JOSEP MARÍA CASANOVAS, SERAFÍN ROLDÁN, JULIO GARCÍA
Secretario JOSÉ RAMÓN FRANCO
Vicesecretario ENRIQUE VALVERDE

Director General CONRADO CARNAL
Director Editorial y de Comunicación MIGUEL ÁNGEL LISO

Comité Editorial MIGUEL ÁNGEL LISO, JOSEP MARÍA CASANOVAS, ANTONIO FRANCO, JOSÉ ONETO, ALFONSO S. PALOMARES Y JESÚS RIVASÉS

Director de Área de Prensa ROMÁN DE VICENTE
Director de Área de Servicios Corporativos ROMÁN MERINO
Director de Área de Comercial y Publicidad PABLO SAN JOSÉ
Directora de Área de Promociones y Marketing MARTA ARIÑO
Director de Área de Libros FAUSTINO LINARES
Director de Área de Desarrollo y Nuevos Negocios AGUSTÍN VITÓRICA

REDACCIÓN
Director MARCOS GARCÍA REINOSO
Director de Arte KOLDO GUINEA
Redactor Jefe BRUNO SOL
Redacción
ROBERTO SERRANO MARTÍN, ANA MÁRQUEZ SALAS (Playstyle), DANIEL RODRÍGUEZ MARTÍN, PEDRO BERRUEZO PADILLA
Maquetación
JOSÉ LUIS LÓPEZ IBÁÑEZ (Jefe de Sección), FRANCISCO CABALLERO
Colaboradores
RAÚL BARRANTES, JAVIER BAUTISTA, ISABEL GARRIDO, DAVID CASTAÑO, IGNACIO SELGAS, DAVID NAVARRO, MIGUEL ÁNGEL SÁNCHEZ, RAFA NOTARIO, JAVIER ITURRIOZ
Sistemas Informáticos JAVIER RODRÍGUEZ

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área CARLOS RAMOS
Directora Comercial ESTHER GÓMEZ
Jefe de Marketing FERNANDO VALLARINO
Adjunta a la Dirección de Área ÁNGELA MARTÍN
Director de Desarrollo CARLOS SILGADO
Director de Producción JORDI OMELLA

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 104 694 de 9 a14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Cataluña FRANCISCO BLANCO
Directora de Publicidad Internacional GEMA ARCAS
Coordinación de Publicidad MAR SANZ

DELEGACIONES EN ESPAÑA
**Centro:** JULIÁN POVEDA (Director). FRANCISCO ANDRES (Director de Equipo) MAR LUMBRERAS (Jefe de Publicidad) c/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
**Cataluña y Baleares:** FRANCISCO BLANCO (Director de Publicidad en Cataluña) JUAN CARLOS BAENA (Jefe de Equipo) C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
**Levante:** JAVIER BURGOS (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
**Sur:** MARIOLA ORTIZ (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
**Norte:** JESUS Mª MATUTE (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
**Canarias:** MERCEDES HURTADO (Delegada). Tel 653 904 482.
**Galicia:** MARIAN GARRIDO (Delegada). Avda. Rodríguez de Viguri, 47 Bajo 15703 Santiago Telf. 981 57 17 15
**Aragón:** ALEJANDRO MORENO (Delegado). Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00
**Castilla-La Mancha:** ANDRES HONRUBIA (Delegado). Tinle, 23 Bº Edif. Centro 02001 Albacete Telf. 967 52 42 43

INTERNACIONAL: GEMA ARCAS (Directora de Publicidad Internacional)
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO. **ALEMANIA:** L.G.A. Munich. Tanja Schrader. Tel. 49 89 92 50 35 32. *tanja.schrader@lga.burda.com* **FRANCIA:** L.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel 331 41 34 81 88. *vwright@lg-a.com* **ITALIA:** L.G.A. Milano. Robert Schoenmaker. Tel. +39 02 62 69 44 41. *robert@lnfga.it* **GRAN BRETAÑA:** L.G.A. London. Eva Twine-Probst. Tel. +44 207 150 7432 *eva.twine@lgalondon.co.uk* **HOLANDA:** Axe Media. Lennart Axe. Tel. +32 26 474 660. *l.axe@axmedia.be* **PORTUGAL:** Ilimitada Publicidade. Paulo Andrade. Tel. +351 213 853 545. *ilimitada@ilimitadapub.com* **GRECIA:** Publicitas Hellas. Sophie Papapolyzou. Tel. +3016 851 790 *publihel@hellasnet.g* **SUIZA:** Triservice. Philippe Girardot. Tel 41 227 96 46 26. *info@triservice.ch* **ESCANDINAVIA:** L.G.A. Karin Södersten. Tel. 46 8 457 89 07. *Karin.sodersten@interdeco.se* **USA:** L.G.A.New York. Dawn Erickson. Tel. 1 212 767 65 73 *derickson@nfmus.com* **CANADA:** HIP Heidi Sarazen. Tel. 001 416 463 03 00 *heidisarazen@hotmail.com* **JAPON:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai. Tel 81 3 3661 61 38. *kai-pbi@gol.com* **DUBAI:** Iceberg Media. Ivan Montanari. 00 97 143 90 89 99 *ivanmontanari@hotmail.com* **INDIA:** Mediascope Publicitas. Marzban Palel Tel 9122 22 87 57 17 *Marzban@media-scope.com* **THAILANDIA:** Dynamic Vision. Vatcharaporn Mangkonkarn. Tel. 662 938 61 88. **TAIWAN:** Lewis Int'l Media. Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8348

**IMPRESIÓN:** Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
**DISTRIBUYE:** DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

**DEPÓSITO LEGAL:** M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

**PLAYSTATION REVISTA OFICIAL**
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**





Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.







Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde el Blu-ray.



Te informamos del uso del Sixaxis en cada juego.

## CÓMO PUNTUAMOS

Nuestros redactores juegan a fondo a cada uno de los títulos que analizan. Sin fanatismos personales, exprimen cada una de sus cualidades y repasan todos sus apartados con rigor para adjudicar la nota en cada una de sus categorías. Por supuesto, es una opinión personal de cada uno de ellos, pero con toda la objetividad posible.

# SUMARIO

#93 OCTUBRE 2008



70 **PLAYCHAPAS: FOOTBALL EDITION.** ¡YA EN PSP, EL PRIMER SIMULADOR DE FÚTBOL CHAPAS!

PlayStation Revista Oficial - España








92 **PES 2009.** ¡YA LO HEMOS PROBADO! TE CONTAMOS NUESTRAS IMPRESIONES.

18 **RESIDENT EVIL 5.** ÚLTIMAS NOTICIAS DEL INFIERNO AFRICANO.

## NEWS 10
LAS NOTICIAS DE MÁS RABIOSA ACTUALIDAD



## PS ON-LINE 34
QUÉ PASA SI CONECTAS TU PS3 A LA RED



## TEST 52
ANALIZAMOS TODAS LAS NOVEDADES



## VERSIÓN BETA 92
PRÓXIMAMENTE EN TU CONSOLA



## BUZÓN 120

## CONSULTORIO 122

## PLAYSTYLE 131
HAY VIDA MÁS ALLÁ DE LOS VIDEOJUEGOS



134 **ZONA VIP: ALISON CARROLL.** ENTREVISTAMOS A LA NUEVA LARA CROFT.



96 **DEAD SPACE.** SOLEDAD Y DESMEMBRAMIETOS. ¡NUNCA HAS PASADO TANTO MIEDO!


18+
www.pegi.info


EA


PLAYSTATION 3


XBOX 360 LIVE

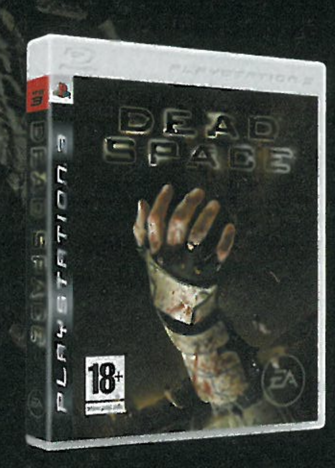

PC DVD




[ SOLO LOS MUERTOS SOBREVIVEN ]

[ 31.10.08 : DEADSPACE.EA.COM ]






VE LA PELICULA, JUEGA AL VIDEOJUEGO

futuro perfecto



Aunque no lo parezca, los personajes están modelados en tres dimensiones.

# BATTLE FANTASIA

FECHA DE LANZAMIENTO
PRINCIPIOS 2009

PS3 Parece que los juegos de lucha uno contra uno, tan populares hace unos años, vuelven a la palestra. *Street Fighter IV*, *Mortal Kombat Vs DC* y ahora **505 Games** anuncia que pondrá a la venta a comienzos del año próximo esta producción de los nipones **Arc System Works**, creadores de la exitosa saga *Guilty Gear*. Personajes que parecen extraídos de un *anime* de espada y brujería se combinan con bellos escenarios dibujados a mano. Cada uno de los doce luchadores contará con un medidor de energía de diferente capacidad y habilidades propias, como si de un juego de rol se tratase, y además podrán hacer uso de distintas armas.

Muchos de los personajes contarán con armas y un catálogo de hechizos para atacar.








**« Frenético.** Así puede describirse el desarrollo de los combates de este digno heredero de la saga Guilty Gear, obra de los mismos programadores.




TECNO

# UN ROBOT MUSICAL

## Rolly SEP-30BT de Sony

Aunque parezca una pequeña parte del cuerpo de Eva (sí, la novia del entrañable robot Wall-e), se trata en realidad de un reproductor de música. Es del tamaño de la palma de la mano y es capaz de girar y «bailar» al ritmo de la música. Posee una Inteligencia Artificial bastante potente y cuenta con una memoria interna de 1 GB para que almacenes la música que desees reproducir en él. También ofrece la posibilidad de transferir la música desde tu ordenador, vía Bluetooth. **(PVP no disponible)** www.sony.es



## ALISON CARROL

Entrevistamos a la nueva Lara Croft de carne y hueso, la de Tomb Raider Underworld. Si quieres saber cómo se ha convertido en una heroína ve a la página 134.

# TRES DE NECESIDAD

**¡Guitarras para jugar a Guitar Hero y Rock Band!**

## 1 Odissey

Esta guitarra, de Grup Strand 87, ha sido diseñada especialmente para quemar sus «cuerdas» en PS2 con Guitar Hero. Es inalámbrica y muy ergonómica. Lleva incorporada una barra de trémolo para conseguir un sonido 100% real.

## 2 PS2 PS3 4in1

También es inalámbrica y la única del mercado compatible con PS2 y PS3 para jugar tanto al Guitar Hero como a Rock Band. Cuenta con mástil desmontable, correa y una tapa desmontable para que los usuarios puedan personalizarla a su gusto. Es de Grup Strand 87.

## 3 Legacy Guitar

Es inalámbrica y compatible con PS2, así como con todos los juegos de guitarras. Va acompañada de un pedal wireless que permite un efecto dual (barra de trémolo). También es de Grup Strand 87.



## EL MOUSE MÁS PORTÁTIL

### V450 Nano

Este ratón inalámbrico de Logitech posee el receptor más pequeño del mercado ya que está diseñado especialmente para portátiles. Debido a su diminuto tamaño se puede dejar conectado en el puerto USB y trasladarlo sin problemas. De este modo, el ratón siempre estará listo para ser utilizado. 49,99 € www.logitech.com




## El detalle.

**Radio universal.** Conéctala a Internet vía Wi-Fi y podrás acceder a infinidad de emisoras de todo el mundo ¡en tiempo real! Y, encima, sin la necesidad de un ordenador. El precio de este dispositivo, Revo Blik WiFi, es de 129 € y es de Benteq.

## COMO UN CARAMELITO
### Powershot E1



Una cámara de diseño ergonómico de curvas y acabados redondeados, y en colores muy entrañables. Es de 10 Megapíxeles y, como buena Canon que es, dispone de un total de 17 modos de disparo. Va equipada con tecnología de detección de cara, zoom 4x con estabilizador óptico y un sinfín de prestaciones que un buen fotógrafo requiere.
189 € www.canon-europe.es






## CASCOS PARA JUGAR
### Bass Vibration Headset

¿Harto de que los vecinos te llamen la atención porque te gusta jugar con un sonido realmente auténtico? Estos cascos de Rainbow son la solución a tus problemas, pues ofrecen sonido estéreo con efecto vibración. Además, puedes controlar fácilmente el volumen y lleva incorporado un micrófono con supresión de ruidos extra.
19,95 € www.rainbowonline.net

## EL SONIDO QUE BUSCABAS
### GigaWorks T3

Diseño y tecnología son el leit motiv de estos altavoces de Creative, compatibles con PC y reproductores MP3. Es un 2.1 y posee dos altavoces satélite para ofrecer un sonido más detallado, así como un subwoofer (que emplea tres controladores para producir bajos potentes). El sistema ha sido optimizado para que el usuario disfrute de una experiencia musical natural y equilibrada. 199,99 € www.creative.com





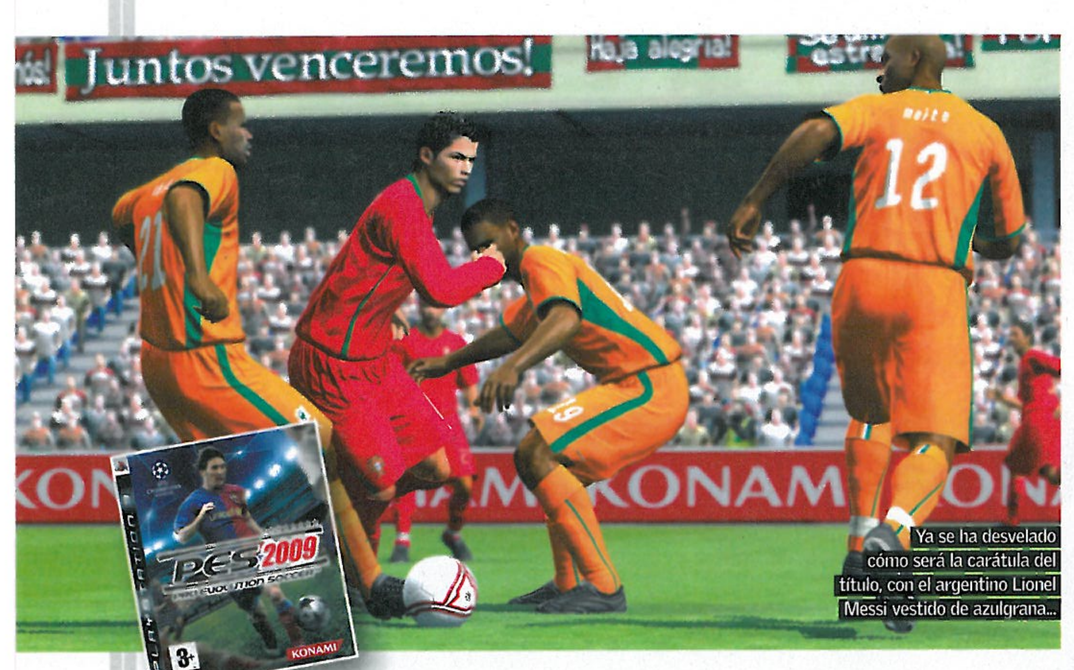




Entra en la web de PlayStation Revista Oficial para seguir al día las noticias más importantes, nuestros test o lo que está por llegar... Y, por supuesto, los mejores reportajes y las guías más exhaustivas para que no te pierdas ni un secreto de tus juegos favoritos de PlayStation.

# ¡PES 2009 FICHA A LA UEFA CHAMPIONS LEAGUE!

## La mejor competición de clubes de fútbol del mundo estará presente en PES 2009 con carácter exclusivo




Ya se ha desvelado cómo será la carátula del título, con el argentino Lionel Messi vestido de azulgrana...








Buena noticia para los amantes de *PES*. Mucho se ha comentado en las últimas semanas acerca de la pérdida de algunas licencias oficiales para la edición de este año del simulador futbolístico de **Konami**. Pero la compañía japonesa, por fin, está desvelando sus cartas y ya ha anunciado que *PES 2009* incluirá todos los elementos de la *UEFA Champions League* de manera oficial, y suponemos que entre ellos estarán sus equipos. Un total de 32 clubes entre los que se encontrarán los cuatro españoles clasificados para la gran competición europea (Atlético de Madrid, Barcelona, Real Madrid y Villareal), así como otros tantos de las ligas más importantes del continente. Además, el título incorporará un Modo *UEFA Champions League*, del que todavía no se sabe nada.

Lo que sí se conoce ya con exactitud es la fecha de salida del juego. Para **PS3** será el próximo 16 de octubre, la versión de **PS2** llegará dos semanas más tarde, mientras que la de **PSP** se demorará hasta el mes de noviembre, concretamente al jueves día 6.

## SINGSTAR CANCIONES DISNEY, REVIVE TU INFANCIA

singstar

El próximo *SingStar* para **PS2** será un homenaje a las películas más importantes de la factoría **Disney**. ***SingStar Canciones Disney*** incluirá 25 temas de sus mejores largos de animación, como *Un mundo ideal* de *Aladdin*, *Bajo el mar* de *La Sirenita*, *Quiero ser como tú* de *El Libro De La Selva* o *Hay un amigo en mí* de *Toy Story*. Como es habitual en la saga, incluirá los vídeos originales de los filmes, así como todos los modos de juego que tan famosa han hecho a la familia de juegos *SingStar*.

En palabras de David Reves, presidente de **SCEE**, «la marca Disney tiene un valor muy especial para todo el mundo y la música forma parte importante de nuestra marca. Creemos que estas melodías garantizan diversión para todos los miembros de la familia, propiciando que se reúnan y disfruten juntos».

Este nuevo *SingStar* no sólo gustará a los pequeños, sino que será una oportunidad inigualable para volver a cantar algunos de los temas que más recordamos de nuestra infancia.

And that's what's been bo- ther- in' me
I wan- na be a man, Man Cub

### Listado de películas.

- 101 Dálmatas
- Aladdin
- Los Aristogatos
- La Bella y la Bestia
- Cenicienta
- El Libro de la Selva
- La Dama y el Vagabundo
- El Rey León
- La Sirenita
- Peter Pan
- Pinocho
- La Bella Durmiente
- Tarzán
- Toy Story
- Winnie The Pooh



La mecánica es similar a la de los Lego Star Wars, aunque más orientada a la acción.

# GOTHAM CITY PIEZA A PIEZA

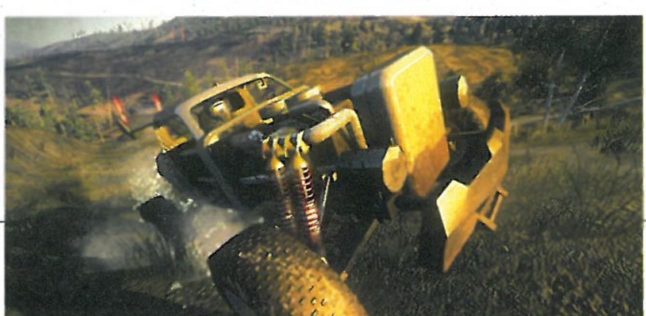
## Lego Batman presentado en Madrid

Loz Doyle, productor de **Traveller's Tales**, visitó las oficinas de **Warner Bros Interactive Ent.** para enseñarnos la versión final de *Lego Batman*, desvelando sus modos de juego y su impresionante lista de personajes: además de *Batman* y Robin, podremos controlar a *Catwoman*, Enigma, El Pingüino, Dos Caras, *Batwoman*, Joker, *Man-Bat*... desde las dos perspectivas, como justicieros o como villanos. La mecánica, heredada de los *Lego Star Wars*, garantiza semanas de exploración y toneladas de diversión para uno o dos jugadores. La fecha de salida: ya mismo, este 10 de Octubre.

## PRIMERAS IMÁGENES DE FUEL

**Codemasters**, expertos en juegos de conducción, lanzarán este título de **Asobo Studios** en **PS3** a lo largo del año que viene. ***Fuel*** promete colocar al jugador en los escenarios más amplios jamás vistos en un juego de conducción, con más de 14.000 Kilómetros cuadrados que nos llevarán por parajes variados de climatología y superficies de todo tipo. También se ha confirmado que incluirá un completo modo On-line.





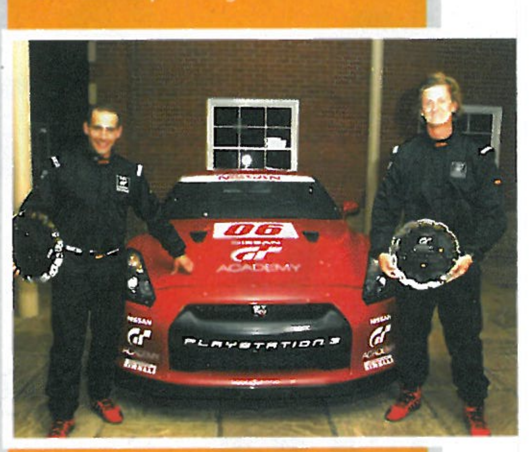
## ¡Estas navidades cantarás los temazos de ABBA!

**SCEE** ha anunciado que está en desarrollo ***SingStar Abba***, que incluirá algunas de las canciones más importantes del grupo sueco como *Mamma Mia, Gimme Gimme Gimme, Waterloo* o *Dancing Queen*. El juego se está desarrollando con la colaboración de **Universal Music Group**, propietarios de los derechos de la mítica banda. Desconocemos aún si a nuestro país llegarán las canciones traducidas al castellano tal y como el grupo hizo en su día, pero en cualquier caso la calidad de los temas será siempre indiscutible.




## Un español, ganador de la GT Academy

Lucas Ordóñez (a la derecha en la foto), de 23 años y estudiante de un máster de Administración de Empresas en Madrid, se ha impuesto en la final de la gran competición *GT Academy* y tendrá la posibilidad, junto con el segundo clasificado (el alemán Lars Schlömer), de formar parte del equipo que **Nissan** llevará para competir por la victoria en las 24 horas de Dubai. Comenzaron la competición 25.000 jugadores europeos mandando sus mejores tiempos con *GT 5 Prologue* vía *PSN* y quedaron ocho que se disputaron las plazas en el circuito de Silverstone con coches reales. Nuestras felicitaciones para los ganadores.



RESIDENT EVIL 5

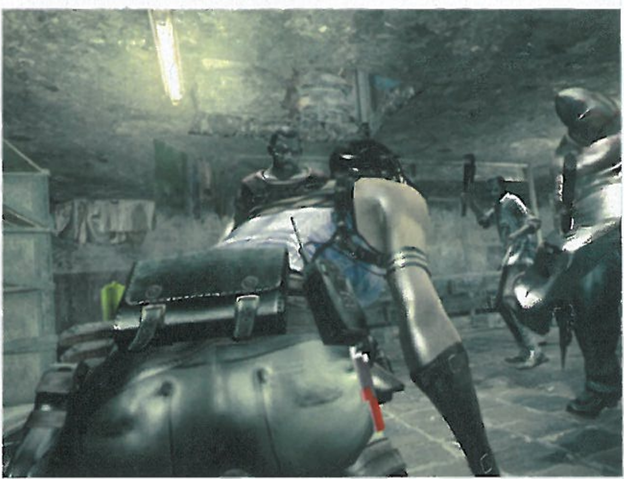
# ¡YA HEMOS JUGADO!

Dos niveles han servido para saciar nuestra curiosidad y perdernos en África junto a Chris Redfield y su nueva compañera, Sheva

## SHEVA

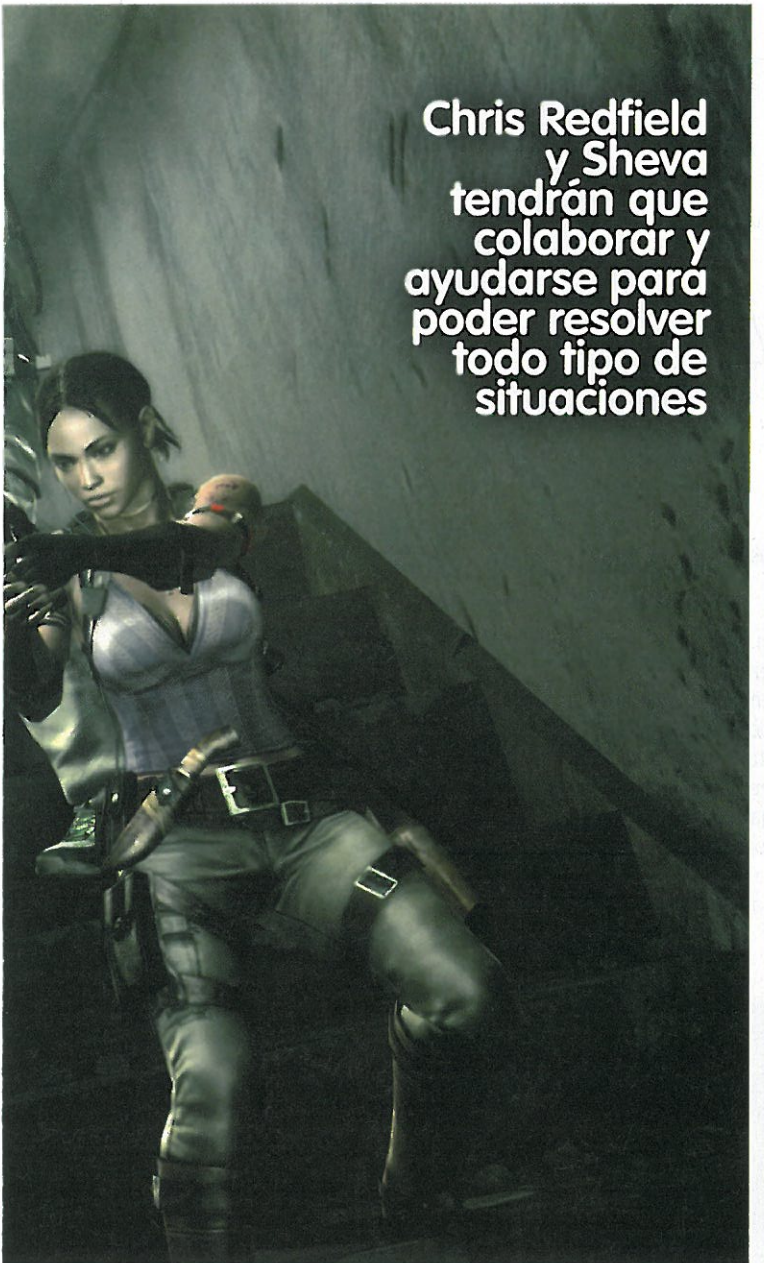
Capcom ya ha desvelado quién es la misteriosa acompañante de Chris Redfield en su nueva aventura: Sheva. Su compañía implicará que cuando recojas items, por ejemplo, tendrás que dejar munición y plantas para que la chica pueda recuperar energía y dar buena cuenta de los enemigos que encuentre en su camino. En ocasiones, en los dos niveles que hemos visto, ambos se separan: Sheva alcanza una nueva zona ayudada por Chris y desde allí se dirige a abrir una puerta que les bloquea el paso, mientras su compañero le cubre con un rifle de francotirador, desde un punto estratégico.











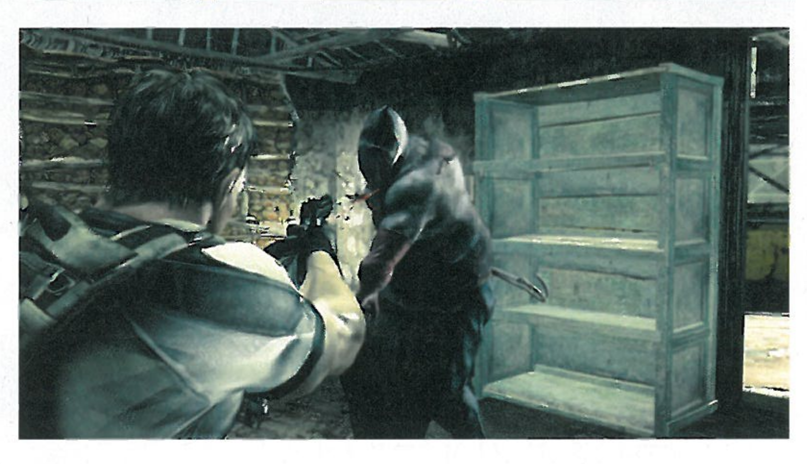
**Chris Redfield y Sheva tendrán que colaborar y ayudarse para poder resolver todo tipo de situaciones**







Al final de Shanty Town nos esperaba un ser con la piel cuarteada, espigado, con un saco cubriendo su cabeza y portando una enorme motosierra en sus manos.







Cuarenta minutos bastaron para conocer de primera mano cómo es ***Resident Evil 5***. *Shanty Town* y *Assembly Place* fueron los dos niveles que tuvimos oportunidad de jugar para darnos una zambullida en la aventura africana de Chris Redfield.

Lo primero que resalta nada más estar en la piel del ex-policía de *Raccoon City* es el parentesco con *Resident Evil 4*. Sobre todo a la hora de manejarlo, porque los que hayan jugado con la cuarta entrega se sentirán familiarizados con el control de ***Resident Evil 5***. Aunque se han incorporado ciertas novedades: un botón para interaccionar con su compañera (Sheva) y, ahora, tanto mapa como inventario se muestran en tiempo real, agudizando así la sensación de agobio del juego.

Todo esto lo pudimos comprobar en *Shanty Town*, donde Sheva demostró que es la compañera ideal de Chris Redfield contra las criaturas, primas hermanas de «los ganados» que encontró Leon S. Kennedy en España. El protagonista, además, no puede descuidar en ningún momento a Sheva. En el momento de recoger objetos hay que ser generoso y dejar una ración de balas y plantas curativas para ella, de lo contrario se verá en apuros. Por otro lado, resulta espectacular ver cómo colaboran los dos (aunque ella sea manejada mediante Inteligencia Artificial). En lo que respecta al otro nivel, *Assembly Place*, comienza con Sheva y Chris en el interior de una casa mientras contemplan a un hombre, con megáfono en mano, dar un mitín a una multitud enfurecida. Entonces, aparece un verdugo encapuchado con un hacha enorme y ajusticia a un conocido de los protagonistas. El orador les localiza y envía a la turba a liquidarlos.

El nivel termina con un helicóptero salvándoles de una muerte segura...

**Resident Evil 5 introduce la saga en la nueva generación**



# ¡SACRED 2 LLEGARÁ EN NOVIEMBRE!

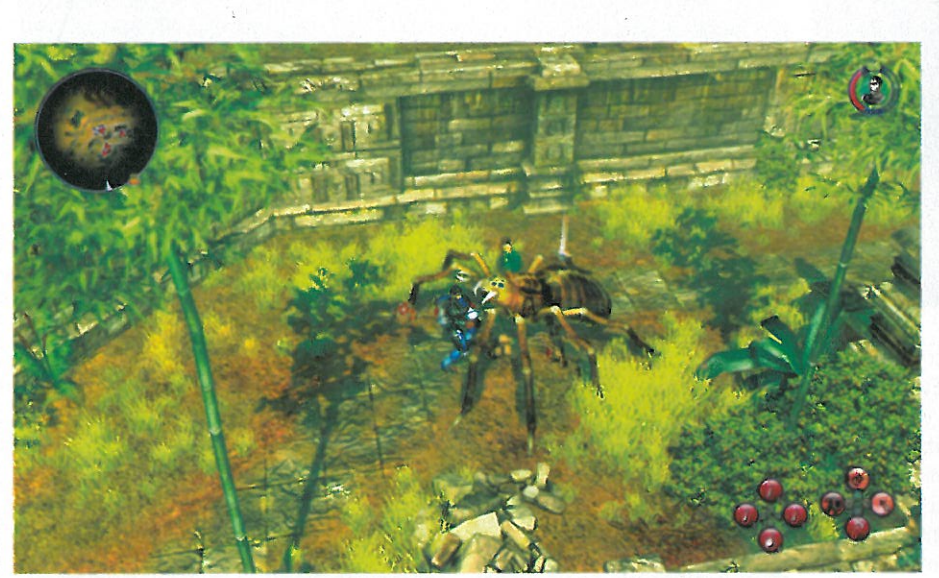
## Seis personajes, dos líneas argumentales y cientos de misiones para la segunda parte de este gran RPG de acción

Aún no se sabe el día exacto en el que estará en las tiendas, pero ya es seguro que se podrá adquirir antes de que llegue diciembre. ***Sacred 2 Fallen Angel*** es un *Action RPG* que nos sumergirá en un gigantesco mundo que podremos explorar libremente, lleno de misiones y con dos líneas argumentales a elegir: Luz y Oscuridad.
El título contará con unos controles y una interfaz adaptados a las características de **PS3** y docenas de horas de juego en el modo para un jugador. Además, también ofrecerá modalidades multijugador. Los alemanes de **Ascaron** han puesto mucho empeño en este apartado, por lo que el jugador podrá disfrutar de distintos modos cooperativos, tanto en Off-line como On-line. Asimismo, ***Sacred 2 Fallen Angel*** incluye el modo Estadio jugador contra jugador en el que podrás luchar contra otros con el fin de aumentar tu reputación.

Una gran oportunidad para los amantes del rol más occidental.



**Monturas.** En el mundo de Sacred 2, las «mascotas montables» serán imprescindibles para recorrer los vastos territorios que podrás explorar. Cada uno de los seis personajes tendrá su montura propia.

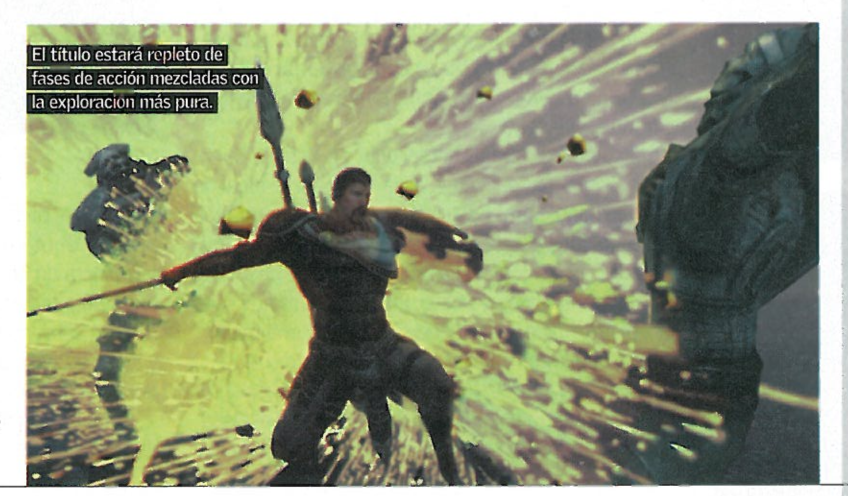




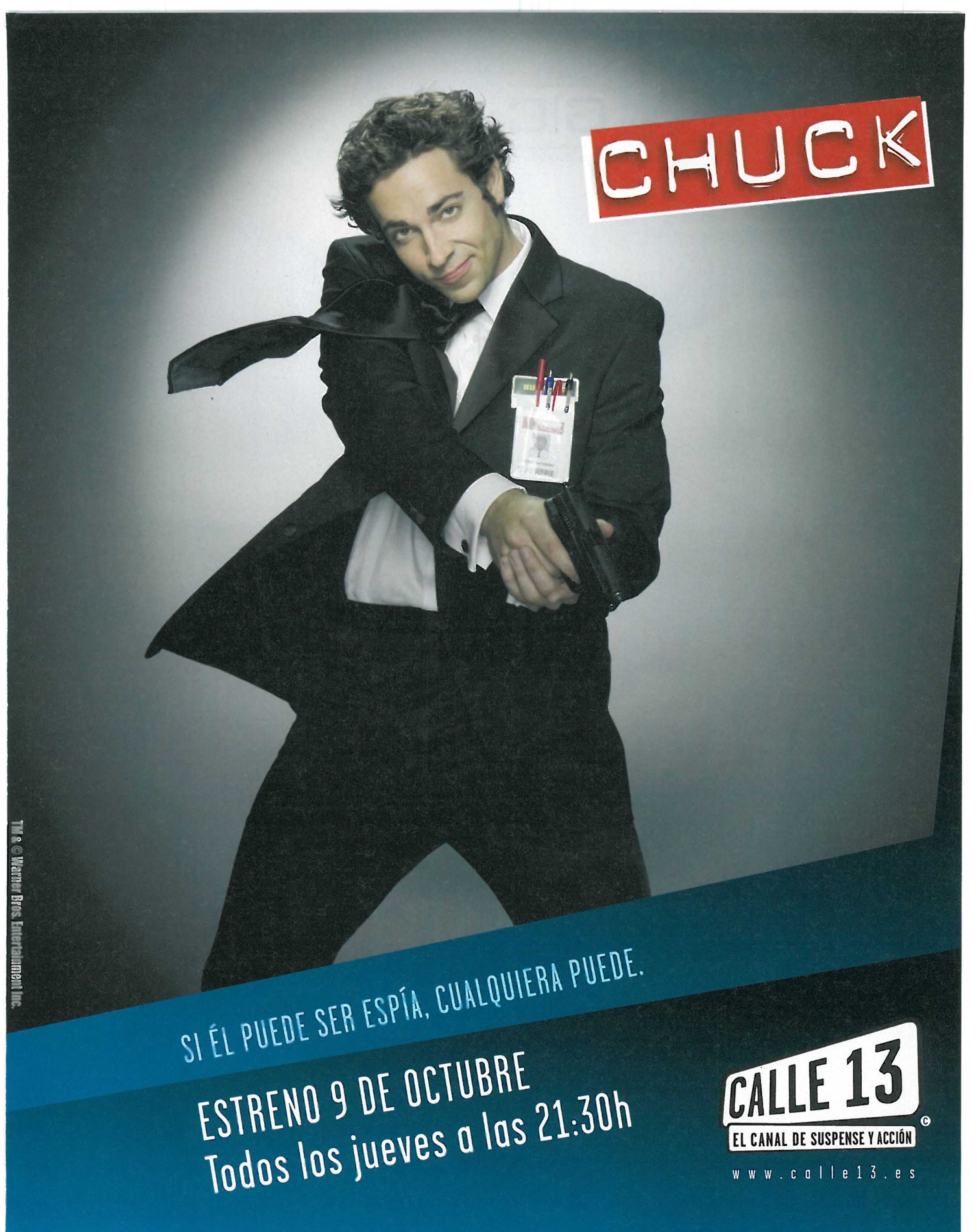
# RISE OF THE ARGONAUTS

## ¡Ya tenemos el juego!

En pleno cierre nos ha llegado la *beta* del que para algunos es el *RPG* de acción más esperado de este 2008. El próximo mes os contaremos en una extensa *preview* nuestras primeras impresiones con él. ***Rise Of The Argonauts*** te llevará a la antigua Grecia, donde controlarás a Jasón quien, con la ayuda de sus leales Argonautas, buscará el Vellocino de Oro para devolver la vida a su amada.



El título estará repleto de fases de acción mezcladas con la exploración más pura.


CHUCK
TM & © Warner Bros. Entertainment Inc.
SI ÉL PUEDE SER ESPÍA, CUALQUIERA PUEDE.
ESTRENO 9 DE OCTUBRE
Todos los jueves a las 21:30h
CALLE 13
EL CANAL DE SUSPENSE Y ACCIÓN
www.calle13.es
Disponible en:
DIGITAL+
ONO
imagenio
TeleCable
R
euskaltel
superbanda
JAZZTELIA tv



LITTLE BIG PLANET

# ¡MANOS A LA OBRA!

## Nos dejan libres con LittleBigPlanet y nos dedicamos a hacer el gamberro en un par de niveles

Cada vez queda menos para que ***LittleBigPlanet*** salga, por fin, a la venta: a finales de Octubre en un *pack* con la **PS3** de 80 GB; o, cómo no, suelto. Y hace tan sólo unos días, en la redacción de **Revista Oficial PlayStation**, nos dejaron solos y a nuestro aire con una copia casi final a la que pudimos sacarle bastante jugo (como verás en las capturas) y comprobar un poco más de cerca, y sin la presión de los eventos multitudinarios, de qué va la cosa en el que es posiblemente el juego más esperado de **PS3** del año.

Lo primero que hay que decir es que ***LittleBigPlanet*** es todo un gran juego de plataformas. Pese a la expectación creada, y la impresión que muchos pueden haberse llevado de cajón de arena monísimo y espectacular en el que crear y trastear, el juego viene con cincuenta impresionantes niveles de pura acción plataformera. Siempre dentro de su marco de brillantez *cute*, claro, pero estas fases ya suponen un reto degustable donde no sólo irás dando saltitos y sonriendo con los amigos, sino que habrá lugar al pique y la emoción: desde esa sana competición que se genera al intentar cooperar y competir a la vez en busca de puntos e *items* (atención, podrás personalizar tu personaje con cualquier *item* encontrado en un escenario en el momento que quieras... sí, sí, también *in-game*), hasta la presencia de jefes finales o de competiciones más adrenalínicas como las carreras. Además, jugar estos niveles es un requisito indispensable para disfrutar del aspecto creativo del juego en




**¡PISA A FONDO!** Nos lo pasamos en grande con los niveles de carreras compitiendo entre nosotros. Pero no todo consistirá en correr: nos topamos con un puzzle que exigía coordinación entre los tres Sackboys. Mientras los otros conducían (ojo a la física, el coche pesa más con dos pasajeros), el tercero debía agarrarse a un péndulo ligado al coche desde donde alcanzar la palanca que abre el resto del mapa.

**Vestiditos.** Abrumadoras las posibilidades de personalización de Sackboy o Sackgirl. Aquí vemos a un Sack-Helghast, pero con la compra recibirás un código para desbloquear a Kratos o Nariko.




## FÍSICA Y ACCIDENTES.

A la hora de diseñar niveles ten presente que la física ha sido cuidada al máximo. Lo comprobamos al crear una trampa de fuego... demasiado extensa para un coche tan poco potente.





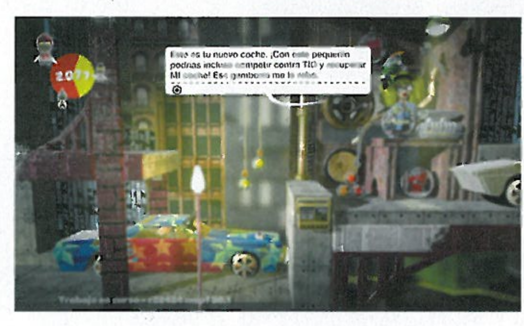







**PS EYE, TU MEJOR ALIADO.** Estas pantallas son una muestra de lo que se puede hacer con la cámara PlayStation Eye. Saca fotos y modifícalas con pegatinas. Podrás incorporar a la imagen un sensor de movimiento para que cambie automáticamente, cuando el personaje pase frente a ella.








Ese termómetro indica el grado de saturación de la zona del nivel que estás editando actualmente.

▸toda su plenitud, ya que superarlos (tanto tú solo como en cooperativo, hasta cuatro jugadores en Off-line y On-line) es necesario para conseguir objetos, trajes y materiales con los que luego crear los tuyos propios.

Para lo cual, como ya se ha dicho y hemos podido constatar, existe libertad total. De tal modo que podrás crear físicas, para diseñar obstáculos y escenarios del grosor y el tamaño que quieras; tendrás la posibilidad de generar diferentes ambientes (luces, nieblas...), reutilizar jefes finales o sacar fotografías con tu *PlayStation Eye* y usarlas como texturas en el editor de niveles. Por lo que hemos podido ver, las opciones son casi infinitas. No es una afirmación banal, porque no se trata únicamente de todo lo que puedes crear, sino de todo lo que se puede llegar a jugar. ◂◂




PLAYSTATION Network
Tolker
doinky
Únete a la experiencia LittleBigPlanet.
Juega a LittleBigPLanet con tus amigos. Forma tu propio equipo Online y disfruta al máximo de esta aventura.
Juntos podréis crear nuevos escenarios, compartirlos con el resto de jugadores de la comunidad y superar nuevos niveles.
Bienvenido a PlayStationNetwork, la parte de PlayStation que no conoces.
www.littlebigplanet.com
PLAYSTATION 3



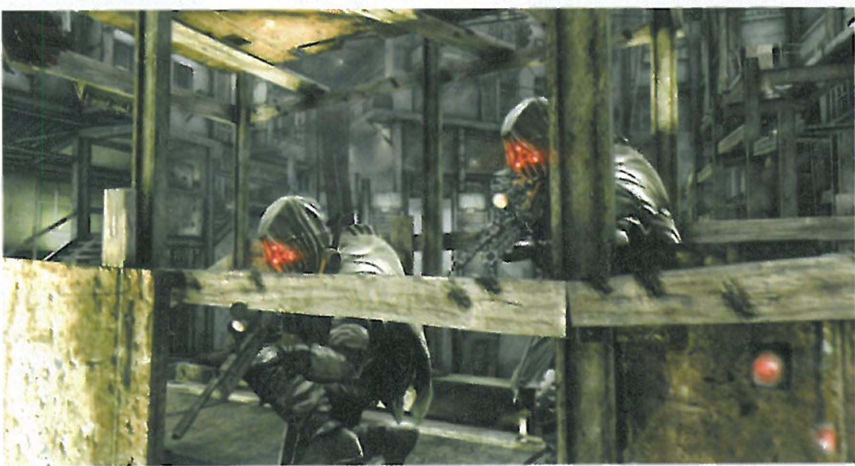

KILLZONE 2

# BATALLAS ON-LINE

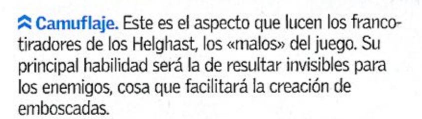
Durante la feria GC 08 tuvimos la oportunidad de disfrutar con la modalidad multijugador



Antes del lanzamiento del juego se pondrá en circulación una beta abierta para que los jugadores puedan probar este modo.







**Camuflaje.** Este es el aspecto que lucen los francotiradores de los Helghast, los «malos» del juego. Su principal habilidad será la de resultar invisibles para los enemigos, cosa que facilitará la creación de emboscadas.

**Clases.** La elección de la clase a la que pertenecer tendrá un impacto determinante en la forma en la que desarrollar el combate. Desde ataques frontales a sigilo e infiltración, pasando por quedarte en la retaguardia para curar a tus compañeros.



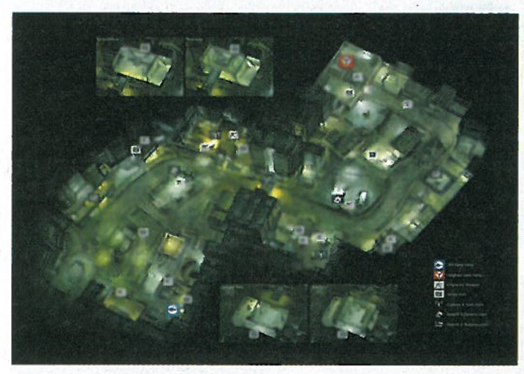


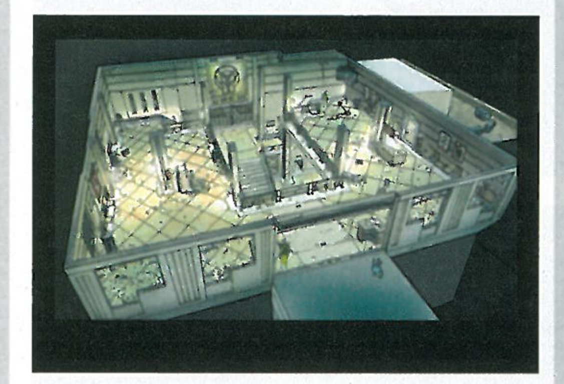
## Un modo multiplayer completo y divertido

Algo muy grande nos esperaba en el interior de aquella sala que **Sony C.E.** tenía habilitada dentro del espacio dedicado a ***KillZone 2*** en la feria de Leipzig. El esperadísimo *shooter* de **Guerrilla Games** en exclusiva para **PlayStation 3** no llegará hasta el año que viene, concretamente en febrero, pero nosotros pudimos disfrutar allí de unas cuantas partidas en red con el modo multijugador del mismo, una de las mejores experiencias que vivimos durante la susodicha feria.

Antes de comenzar, los responsables del juego nos dieron las claves de esta modalidad. Para empezar, el número de jugadores, ascenderá hasta 32. En total habrá ocho mapas distintos (aunque no se descarta que aparezcan más en el futuro en forma de descarga desde *PlayStation Network*) de diferentes tamaños según los participantes. El jugador podrá escoger entre cinco clases de personaje (ingeniero, médico, francotirador, etc.), e incluso podrá combinar dos de estas clases para gozar de nuevas habilidades: por ejemplo, reanimar a compañeros caídos, «piratear» armas estacionarias, volverse invisible,











**Recompensas.** Las estadísticas de cada uno de los participantes en la modalidad On-line de KillZone 2 serán seguidas para crear un ranking global. Además, como si de un RPG se tratara, el jugador irá subiendo de nivel y conquistando nuevos rangos a medida que vaya acabando con los enemigos.



**Los mapas.** Serán en total ocho grandes escenarios en los que combatir, ambientados en entornos que el jugador visitará a lo largo de la aventura principal del juego.



Los personajes podrán ser personalizados con todo tipo de elementos para hacerlos únicos.

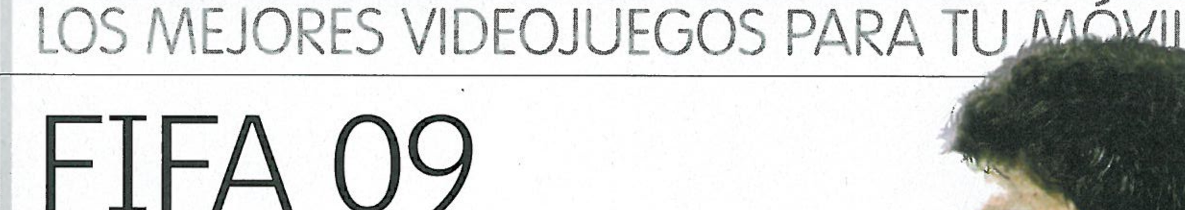
etc. También habrá distintos tipos de objetivo según la modalidad que prefieras (con sugerentes nombres como «asesinato», «recuento de bajas», «capturar y mantener», «buscar y destruir»). Además, estos se podrán combinar entre sí.

Una vez metidos «en harina», descubrimos que la jugabilidad sigue siendo una mezcla casi perfecta entre acción desenfrenada y táctica, pues colaborar con los miembros de tu equipo será fundamental para llevar a cabo estos desafíos. Además, según avance la partida podrás ir conquistando puntos más avanzados en el mapa desde los que comenzarás si eres abatido. Por último, destacar que este *KillZone 2* permitirá la presencia de jugadores controlados por la consola, con una elevada inteligencia artificial, para «rellenar» los huecos en caso de que no cuentes con suficientes participantes humanos.


KIEFER SUTHERLAND
REFLEJOS
EL MAL SE ESCONDE AL OTRO LADO
REGENCY ENTERPRISES PRESENTA UNA PRODUCCIÓN NEW REGENCY UNA PELÍCULA DE ALEXANDRE AJA KIEFER SUTHERLAND "MIRRORS" PAULA PATTON AMY SMART ELLEN MIROJNICK MICHAEL GENNISON
JAVIER NAVARRETE EUN YOUNG KIM BAXTER JOSEPH NEMEC III MAXIME ALEXANDRE AIC ARNON MILCHAN KIEFER SUTHERLAND MARC S. FISCHER ANDREW HONG
PRODUCIDA POR ALEXANDRA MILCHAN MARC STERNBERG GREGORY LEVASSEUR ALEXANDRE AJA & GREGORY LEVASSEUR ALEXANDRE AJA
www.reflejoslapelicula.es
3 DE OCTUBRE EN CINES





# FIFA 09

## El mejor juego de fútbol de esta temporada también arrasará en móviles

Como cada temporada, **Electronic Arts** parece dispuesta a no dejar un sólo sistema sin su entrega anual del juego deportivo estrella, el inigualable *FIFA*. El reto de este año era lograr que ***FIFA 09***, además de una gran jugabilidad, también excediera la oferta de cualquier otro juego de fútbol para móvil hasta la fecha. Pues hay que felicitarles, lo han logrado y vamos a disfrutar de un *arcade* de fútbol divertido, manejable e intenso, pero también un título que nos permitirá disputar una liga o intentar superar algunos de los desafíos. Gráficamente resulta sorprendente que hayan conseguido dotar a los jugadores de una animación tan completa, realista y que permite distinguir hasta las diferentes características o movimientos especiales, como las bicicletas o la famosa ruleta de *Zidane*. Cuenta con los jugadores y equipos, las ligas más importantes y todas las selecciones. Posee un control sencillo, rigor táctico y posibilidades de realizar ajustes estratégicos...

***FIFA 09*** para móviles es un auténtico prodigio de la programación que gustará a todos. En fin, cada partido será un auténtico espectáculo de goles... y, si no andas un poco despierto, también entraran en tu meta.



PARA DESCARGARLO ENVÍA FIFA AL 404



**SI TE GUSTÓ... FIFA STREET 3.** Este es más serio y riguroso, pero igual de divertido.

### evaluación

NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/JUEGOS

↑ Muy jugable y con una oferta que excede la clasica de un juego de fútbol para móvil.

↓ Hay tantos goles que uno se pregunta para qué han puesto porteros. Defender no es nada fácil.

| GRÁFICOS | AUDIO | JUGABILIDAD | TOTAL |
|---|---|---|---|
| 9,0 | 8,0 | 9,5 | 9,1 |
| La animación de los jugadores es muy realista e incluye hasta bicicletas y ruletas. | Tiene una melodía en la intro, pero luego ya no hay más efectos sonoros. | Sencillo, manejable y con muchos goles. También cuenta con bastantes modos. | |





## Cómo descargarte un videojuego desde tu **movistar**

**01 ENTRA EN EMOCIÓN**
Busca el icono de acceso a emoción o servicios en el menú de tu movistar. Si no puedes acceder llama gratis a movistar al 1485 para configurarlo.




Toda la información en
**www.movistar.es**




# VIRTUA FIGHTER

## Los clásicos quieren dar el golpe

Para muchos buenos aficionados a los juegos de lucha, la saga *Virtua Fighter* es, sin duda, la más representativa y popular de los 90. Tras arrasar en los salones recreativos de todo el mundo, dio el salto a las consolas y pasó a convertirse en uno de los emblemas de la entonces todopoderosa **Sega**. Ahora, y de la mano de **Glu**, ya podemos disfrutar también en nuestros móviles de toda la emoción e intensidad de los mejores combates de artes marciales. Para los que no conozcan ***Virtua Fighter***, se trata de un espectacular *arcade* de lucha en el que cada personaje dominaba su propia técnica. Los gráficos y la animación de los luchadores recuerdan mucho a la entrega de *Mega 32X*, y hay que aplaudir que se hayan respetado los escenarios originales. Podremos elegir entre ocho personajes distintos entre los que hay que destacar los inolvidables Jackie Bryan, Akira Yuuki o Jeffry McWild. Hay tres grandes modos de juego: el tradicional Arcade, el salvaje modo Supervivencia y la útil modalidad de entrenamiento. Los controles son muy sencillos y su jugabilidad recuerda mucho a la del *Virtua Fighter* original.



SI TE GUSTÓ...
**KUNG FU PANDA**
Otro gran juego en el que son protagonistas los mamporros y las artes marciales.

### evaluación

NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/JUEGOS


Los golpes y combos son sencillos de ejecutar. Han logrado una conversión muy digna y fiel del clásico.


Como pasa muchas veces, al final las rutinas de golpes son las mismas y las únicas que realizarás.

| GRÁFICOS | AUDIO | JUGABILIDAD | TOTAL |
|---|---|---|---|
| 8,9 | 8,0 | 9,2 | 8,8 |
| Muy meritorio que hayan logrado reproducir los personajes y escenarios originales. | Alguna melodía conocida y efectillos sonoros, pero todo muy elemental. | Todo jugabilidad. Tan divertido y adictivo como las primeras versiones de la consola. | |



**1** **BEIJING 08 JUEGO OFICIAL**
Citius, altius, fortius... movilforum.



**2** **¿SABES MÁS QUE UN NIÑO DE PRIMARIA?**
El popular concurso de TV en tu móvil.



**3** **WALL-E**
El robot más carismático (después de C3PO, claro) también se enamora de tu móvil.



**4** **BATMAN: EL CABALLERO OSCURO**
El hombre murciélago está dispuesto a imponer la ley y la justicia.



**5** **PANG 3**
Para muchos, el mejor juego de recreativa. La tercera entrega para móviles te encantará.



**6** **TETRIS**
El arcade que revolucionó por completo la historia del videojuego.



**7** **TRIVIAL PURSUIT FAMOSOS**
Ha llegado la hora de demostrar cuánto sabes de los famosos.



**8** **LOS SIMS 2**
Este juego de Electronic Arts es la mejor forma de llevar una doble vida.



**9** **TETRIS POP**
Una divertida e ingeniosa forma de renovar el juego más famoso del mundo.



**10** **PASAPALABRA**
El popular programa de TV sigue cosechando un enorme éxito en su versión exclusiva para teléfonos móviles.

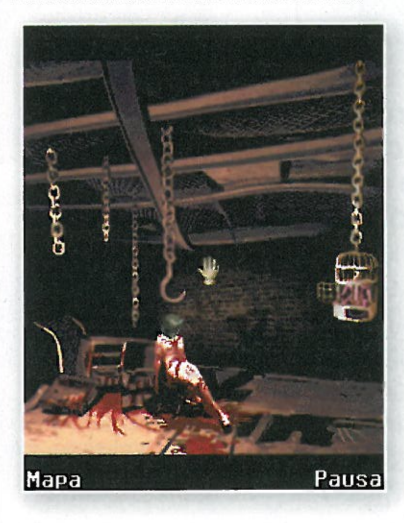
ACCEDE DESDE TU MOVISTAR A EMOCIÓN>VIDEOJUEGOS PARA DESCARGARTE CUALQUIERA DE ESTOS JUEGOS

# NOTICIAS



### SILENT HILL

La saga más terrorífica de **Konami** causará también estragos en nuestros móviles. Se trata de una aventura en primera persona en la que deberemos resolver complejos rompecabezas inmersos en uno de los entornos más temibles.




### WWE SMACKDOWN VS. RAW 2009

El único juego oficial de *WWE* vuelve a la carga. Con esta nueva entrega para móviles serás capaz de luchar con todas las mayores estrellas de las ligas de *WWE* (*Smackdown*, *RAW* y *ECW*) como El Enterrador, Batista, Edge, John Cena, Randy Orton y CM Punk. Ahora también puedes crear tu propio luchador y, desde la nada, convertirlo en una de las más grandes figuras de *WWE*.

### STAR WARS EL PODER DE LA FUERZA

¡Vuelve la saga más popular de todos los tiempos! Domina la Fuerza en tu móvil y libra batallas épicas en este juego de acción cinemática. Vive y afronta los acontecimientos jamás desvelados que determinaron el futuro de la Galaxia durante los turbulentos años que separan los Episodios III y IV.




**02 SELECCIONA JUEGOS** En emoción dispones de todos los servicios que quieras para tu móvil. En la carpeta de JUEGOS encontrarás fácilmente los mejores videojuegos.

**03 ELIGE CATEGORÍAS** Puedes buscar los juegos en el buscador, acceder a las categorías o mirar el TOP 10 y las novedades. Cientos de juegos de calidad 100%.

**04 DESCARGA TU JUEGO** Al seleccionar el videojuego te mostrará la pantalla de compra, con información y precio. Después comenzará la descarga. En 1 ó 2 minutos tendrás el juego.

**05 DISFRUTA** Una vez descargado, búscalo en la carpeta de aplicaciones o juegos de tu móvil. Ya puedes jugar todo lo que quieras, desde donde quieras y cuando quieras.



**609 ó 1485** Para cualquier **duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente movistar al 1485 desde cualquier teléfono (llamada gratuita).**



PlayStation

# SINGSTAR & SINGSTORE

Canta y diviértete con el karaoke de Sony

## LO NUEVO

1. SIMPLE PLAN – SHUT UP!
2. GABINETE CALIGARI – EL CALOR DEL AMOR EN UN BAR
3. MELENDI – HABLANDO EN PLATA
4. JAMIROQUAI – VIRTUAL INSANITY
5. STARSHIP – WE BUILT THIS CITY

## SPANISH AÑEJO

1. BURNING – ¿QUÉ HACE UNA CHICA COMO TÚ...?
2. ALASKA Y DINARAMA – A QUIÉN LE IMPORTA
3. EJECUTIVOS AGRESIVOS – MARI PILI
4. LOQUILLO Y LOS TROGLODITAS – CADILLAC SOLITARIO
5. SEGURIDAD SOCIAL – QUIERO TENER TU PRESENCIA

## SUGERENCIAS PARA SINGSTAR ABBA

1. SUPER TROUPER – NEMESIS
2. THE WINNER TAKES IT ALL – R.DREAMER
3. WATERLOO – JOHN TONES
4. DANCING QUEEN – THE ELF
5. ONE OF US – WIKI
6. MAMMA MIA – ANNA

### LA ESTADÍSTICA
## LOS CANTARINES DE LA REDACCIÓN

The Elf fue vocalista de un grupo en su juventud, R.Dreamer pone voz a sus interesantes composiciones en su tiempo libre y John Tones trata de que la gente le escuche. Ellos son los que tienen el control del micro, por ahora.



John Tones (49%)
R.DREAMER (35%)
THE ELF (16%)

## LOLITAS EN LA COMUNIDAD





**COLTCOCO**
**Pretenders (Brass in pocket)**
Con minifalda de colegiala, medias... Esta chica está revolucionando la Comunidad.



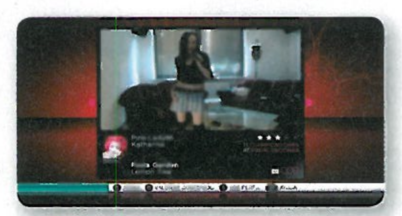

**JESKA**
**Natalie Imbruglia (Torn)**
Con esa mirada inocente y esa coletita más de uno se está volviendo loco.




**TIGERT LILLEY**
**Primal Scream (Movin' On Up)**
Con esas dos coletas y su magistral actuación da una lección de cómo ser una Lolita.




**NUNOMAD**
**Outkast (Hey ya!)**
Una lolita Pin up... al ritmo del rap de Outkast, ¡una mezcla explosiva!




**PINK LADY**
**Fools Garden (Lemon Tree)**
Como la primera: con faldita, medias y, ésta es más atrevida, con top ombliguero.

**Ahora eres tú el cantante que busco.** Envíanos una foto a **singstar.ps@grupozeta.es** de tu actuación SingStar más estelar y tendrás un **SingStar** para **PS3**.

**¡GANADOR!** Adrián y David, ¡qué monada! Son dos muñequitos pelirrojos «cantando» son SingStar. Sergio, ¡tus pequeños te han hecho ser el ganador!



**¡GANA UN SINGSTAR!** Participa en el concurso enviándonos una foto divertida jugando con SS.







cantos de sirena

POR **ANNA**

# CANTA Y MANDARÁS

¿Por qué cuando el/la vocalista de un grupo se pira a emprender su carrera en solitario parece que se acaba el mundo? Y, sin embargo, ¿por qué cuando el guitarrista, el batería o el bajo decide hacer lo mismo no se entera nadie y todo sigue como si nada? Sencillamente, porque ellos son los que llevan la voz cantante, los que dan la imagen y los que dan identidad al grupo. Iván Ferreiro (*Los Piratas*), Carlos Escobedo (*Sôber*), Enrique Bunbury (*Héroes del Silencio*)... Una larga lista de cantantes a los que has seguido la pista (o por lo menos lo han hecho los medios de comunicación); pero al grupo, en cambio, seguro que no. Por mucho que quieran ser una banda, al final quien destaca es el que canta,

> «Si quieres princesas de medianoche coge el micro»

el que da el do de pecho, el que vuelve locas a las *fans* (al fin y al cabo son ellas las que te convierten en un dios). *Rock Band* está bien para deleite propio, para reunirte con tus colegas y creerte ser una banda de *rock and roll*, pero has de saber que quién se lleva de verdad el gato al agua es el cantante por muy buenorro que esté el batería... No pierdas el tiempo simulando que rascas las cuerdas de una guitarra, si lo que quieres es tener fans y princesas de medianoche, coge el micro y canta.

# PlayStation network

Conecta tu PlayStation 3 a la red y entra en un mundo lleno de posibilidades



## LO MEJOR DE JAPÓN

Las expansiones para juegos lanzados en este territorio siguen siendo las estrellas de la Store nipona. Así, los poseedores de una copia de Disgaea 3 (que aparecerá pronto en nuestro país) pueden disfrutar, por un módico precio, de nuevos personajes (algunos de las anteriores entregas). Además, nuevos clásicos de PSone como Aquanaut's Holiday.

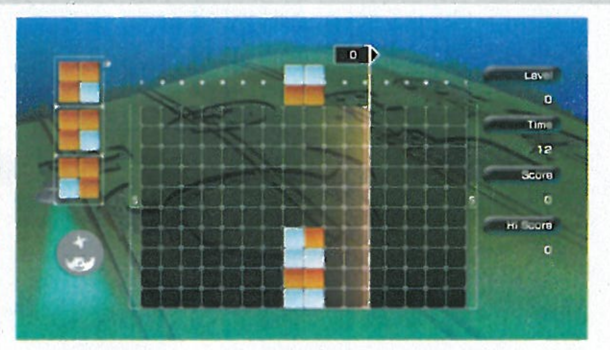


## LO MEJOR DE EE.UU.

Un mes más y una nueva entrega de Qore para los estadounidenses, que en esta ocasión trae consigo la demo jugable de MotorStorm 2: Pacific Rift (por el momento sólo puede ser conseguida de esta forma). También es descargable el juego NFL Head Coach 09, una especie de «manager» de fútbol americano que Electronic Arts ha puesto a la venta de esta manera.



Red Baron llegará a finales de septiembre a la Store americana y poco después a la europea.






# NUEVOS JUEGOS EN PSN

## Tres nuevas producciones muy pronto disponibles para ser descargadas en tu PS3

El catálogo de juegos descargables desde *PlayStation Store* sigue ampliándose para ofrecer títulos de todos los gustos. En la reciente feria **GC 08** celebrada en Leipzig pudo verse por primera vez ***Savage Moon***, producción de los estudios americanos de **Sony C.E.** Se trata de un videojuego de estrategia en la línea de lo visto en *Pixel Junk Monsters*, sólo que esta vez en tres dimensiones y con una ambientación que se sitúa en diferentes asteroides. En cada uno de ellos, el jugador deberá defender una colonia minera del ataque de unos insectos que parecen extraídos del filme *Starship Troopers*. Para ello deberá ir levantando todo tipo de estructuras de defensa estática e ir mejorándolas con el dinero que vaya consiguiendo. Su salida está prevista para el próximo otoño.

***Lumines Supernova***, por su parte, es la última versión del juego de *puzzle* musical de **Q Entertainment** que todos conocemos. Nuevos niveles, *skins* inéditos y desafíos te esperan en esta versión, además de un editor que te permitirá crear tus propios temas para que se reproduzcan mientras juegas.

Por último, ***Red Baron*** es un *arcade* de aviación de **Sierra** que te pone a los mandos de una aeronave durante la Primera Guerra Mundial. Lo más destacable del juego es la posibilidad de competir contra otros usuarios de todo el mundo gracias a su modalidad multijugador On-line.







## EXPANSIONES PARA TODOS.

Ya se encuentra disponible en la Store europea la tercera expansión para el shooter multijugador Warhawk. Subtitulada Fallen Star, presenta una nueva zona para combatir (Tau Crater) y el Jet Pack como vehículo a estrenar. Por otro lado, Electronic Arts ha anunciado que los desarrolladores de Criterion ya tienen preparada la próxima expansión de Burnout Paradise, cuya mayor novedad será la posibilidad de pilotar motos en el juego.





## CLÁSICOS PARA PSP EN LA STORE

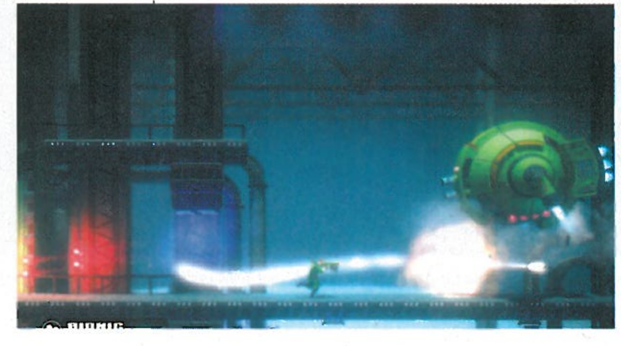
¡Los mejores juegos Platinum para PSP que puedes descargarte ya en PlayStation Store!

1. **SID MEIER'S PIRATES!** (AVENTURA)
2. **MEDAL OF HONOR HEROES 2** (SHOOTER)
3. **WIPEOUT PURE** (CONDUCCIÓN)
4. **KILLZONE LIBERATION** (ACCIÓN)
5. **APE QUEST** (RPG)
6. **SOCOM FIRETEAM BRAVO 2** (SHOOTER)
7. **PURSUIT FORCE** (ACCIÓN)
8. **ECHOCHROME** (PUZZLE)
9. **GANGS OF LONDON** (ACCIÓN)



**PURE.** Ya puedes disfrutar de la divertida demo del nuevo arcade de conducción de Disney y Black Rock gracias a la demo en la Store. Seguro que te gusta tanto como a nosotros.





# LO NUEVO EN LA TIENDA

### Demos, vídeos y juegos descargables

Tres nuevas versiones de demostración han aparecido en el último mes. *Pure*, el arcade de conducción todoterreno de **Disney**; *NHL 2K9*, el simulador de *hockey* de **Electronic Arts** y *El Poder De La Fuerza*, la última entrega del universo *Star Wars* para **PlayStation 3**.

En cuanto a los juegos completos descargables, ya se encuentran disponibles *Ratchet & Clank: En Busca Del Tesoro* (la continuación de las aventuras de la mascota de **Insomniac** en **PlayStation 3**)

## Descárgate los vídeos mostrados en la feria GC de Leipzig

y *Bionic Commando: Rearmed*, la actualización del clásico de **Capcom** con gráficos totalmente renovados. Por último, también ha aparecido en la tienda *The Last Guy*, el original *arcade* nipón.

Y para completar la oferta, todos los usuarios de *PSN* pueden acceder a gran cantidad del material mostrado en la reciente feria **GC** de Leipzig. Incluso pueden descargarse la conferencia íntegra que ofreció **Sony C.E.** y en la que se mostraban sus nuevas apuestas para sus tres consolas, además de vídeos de títulos que aparecerán en los próximos meses, como *Heavy Rain, MotorStorm: Pacific Rift* y muchos más.

PREVIEW

# THE LAST GUY

## Holocausto zombi a auténtica vista de pájaro







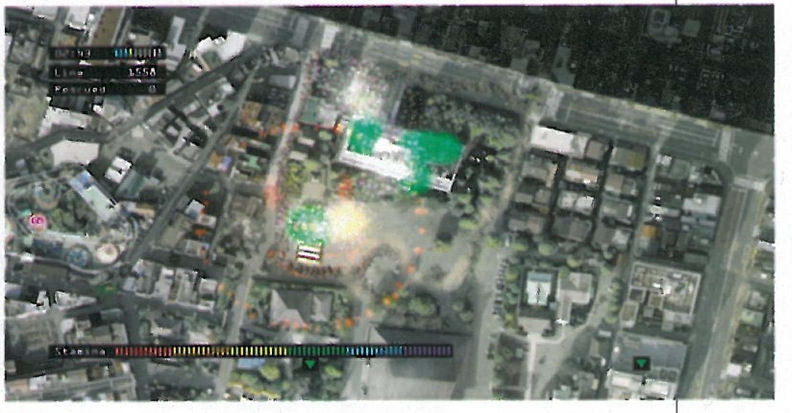
Antes de nada, desmentir uno de los rumores más extendidos de los últimos tiempos: ***The Last Guy*** no utiliza imágenes de *Google Maps* como niveles. Aunque sí es cierto que se ha esmerado mucho en hacer una réplica de la estética, entre confusa y fotorrealista, de la popular herramienta «mapeadora». De este modo, ha conseguido convertirse en un título literalmente único, de grafismo minimalista y acción sin tregua. Un rayo púrpura cae sobre la Tierra y convierte a buena parte de la Humanidad en zombi. El trabajo del jugador, «el último tío», es recoger a los supervivientes de las zonas donde se encuentran hacinados y llevarlos a zonas de salvamento. Cada vez hay un número más elevado de supervivientes que recoger, y cada vez los zombis, insectos gigantes y otras criaturas de pesadilla post-apocalíptica son más tenaces.

PRIMERA IMPRESIÓN

Para los momentos de asfixia callejera, la visión térmica deja bien claro los objetivos y las metas.



**Ciudadano del mundo.** El héroe es un zombi himalayo que, por alguna razón, se identifica con la Humanidad y ayuda a las fuerzas de rescate a lo largo y ancho de quince ciudades reales del mundo.



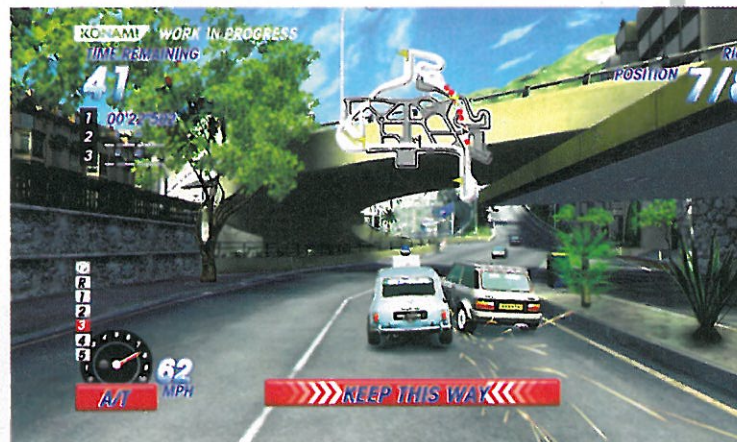
**Contrastes.** El equilibrio entre los realistas decorados desde una perspectiva aérea y lo disparatado de la acción. La magnífica, a la par que ridícula, banda sonora o la propia indumentaria del héroe (ropa azul y capa roja) da un tono muy particular a The Last Guy.





Konami y Sumo Digital han recreado con fidelidad fotográfica utilitarios legendarios como el Renault 5.









**Compite On-line frente a otros siete usuarios por callejones y carreteras de la Costa Azul**

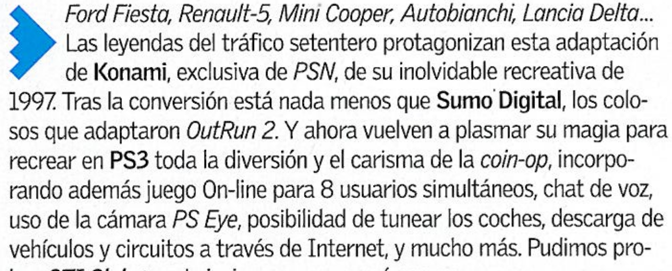


PREVIEW

# GTI CLUB +

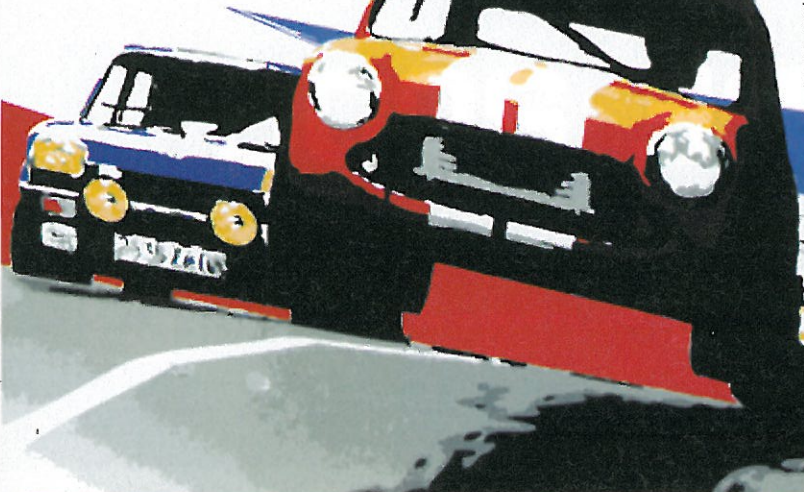
## Konami lleva a PSN la fiebre por los utilitarios clásicos



*Ford Fiesta, Renault-5, Mini Cooper, Autobianchi, Lancia Delta...* Las leyendas del tráfico setentero protagonizan esta adaptación de **Konami**, exclusiva de *PSN*, de su inolvidable recreativa de 1997. Tras la conversión está nada menos que **Sumo Digital**, los colosos que adaptaron *OutRun 2*. Y ahora vuelven a plasmar su magia para recrear en **PS3** toda la diversión y el carisma de la *coin-op*, incorporando además juego On-line para 8 usuarios simultáneos, chat de voz, uso de la cámara *PS Eye*, posibilidad de tunear los coches, descarga de vehículos y circuitos a través de Internet, y mucho más. Pudimos probar ***GTI Club +*** en Leipzig y nos enamoró con su jugabilidad y el mimo con el que se han recreado estos míticos coches. Prepárate para atajar por callejones, explotar al máximo el freno de mano y quemar neumático en plena Costa Azul.



# ¡LIGAR TIENE TRUCO!

**2° TRUCO** Tu confianza empieza por una piel limpia. ¡Utiliza **Clearasil** y conseguirás una **piel radiante**!



Contarás con todo tipo de armas para hacer frente a los temidos piratas del espacio.

TEST

# RATCHET & CLANK EN BUSCA DEL TESORO

## Sin Clank todo cambia, si cabe, a mejor



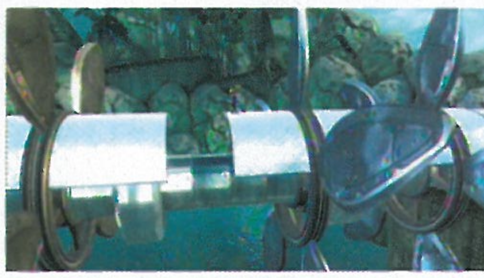
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **INSOMNIAC**
ON-LINE **NO**
JUGADORES
TEXTO **CASTELLANO**
RESOLUCIÓN **1080P**
ESPACIO EN EL DISCO DURO **3.181 MB**

Cuanto más juego a *Ratchet*, más me enamoro de él; bueno de él y de sus armas, sus plataformas, sus encantadores acertijos, sus ingeniosos niveles... Estoy en tal estado de enamoramiento que no veo más allá de ***En Busca Del Tesoro***; ni *Armados Hasta Los Dientes* ya me hace tilín, fíjate. Y la culpa de ello la tiene Clank, que se ha pirado (más bien le han secuestrado unos piratas espaciales...) y ha dejado a Ratchet solito. Así que, imagina: **Insomniac** ha tenido que reidear la jugabilidad de la saga. Sólo un poquito, la verdad, pero lo suficiente como para dar un toque de aire fresco a la licencia. Así, por poner un ejemplo, decir que ahora los saltos ya no son largos y deben ser más precisos; recuerda que con Clank a la espalda podías usar sus hélices y planear. ¿Más cosas nuevas? Pues jugar en penumbra. Entrarás en la cueva del malo, malísimo de la historia, *Darkwater*, y como cueva que es todo estará a oscuras y repleta de murciélagos que te atacarán. La solución: coger con la llave inglesa una criatura gelatinosa que encontrarás no muy lejos y utilizarla a modo de antorcha. De este modo, además de iluminar el camino ahuyentarás a las ratas voladoras. En definitiva, una jugabilidad de los *Ratchet & Clank* grandes, con unos gráficos a la altura de *Armados Hasta Los Dientes* de y tantas armas que ni siquiera te dará tiempo a utilizar. El tiempo, sí, su gran pero. Y es que sus siete horas de juego (aproximadamente) se te harán muy cortas, querrás más... es como el noviete que te deja, sólo piensas en cuándo volverá... ¿Para cuándo un nuevo *R&C*? Lo siento Clank, pero ahora lo quiero como éste: sin ti (tú ya has tenido tu ración de protagonismo en **PSP**, *Agente Secreto*).

**Puzzles, plataformas y mucha acción, lo de siempre pero mejorado**



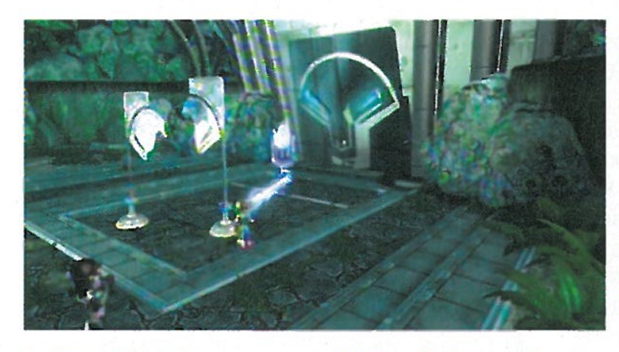




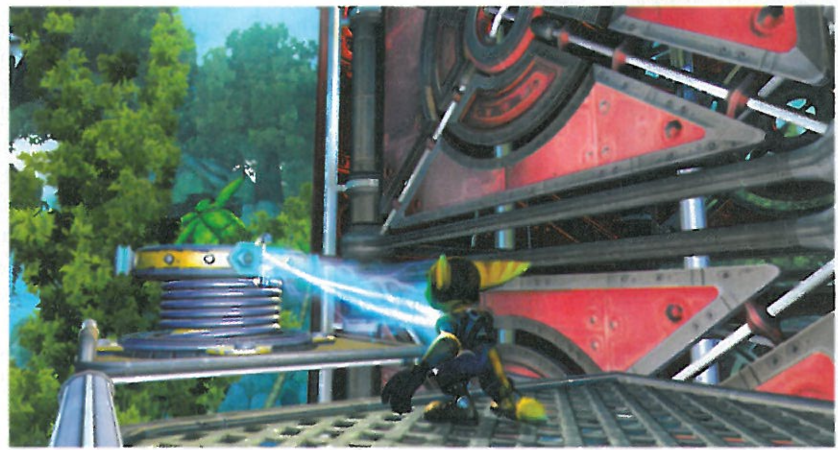
**Prepara un rico cóctel.** Una de las pruebas es este acertijo, el pirata te dará una pista y tú deberás mezclar las pócimas de los cuatro contenedores en el orden correcto.



El juego ofrece tres niveles de dificultad, para los más expertos, para los que no quieren muchas complicaciones y para los iniciados en la saga.



**Jugando con las sombras.** En este rompecabezas deberás mover las piezas para colocarlas y ajustarlas correctamente, y formar la cara de Darkwater.



**Llave inglesa mejorada.** El arma principal de Ratchet posee nuevas funciones, como la de látigo. Puedes lanzarla y ésta se agarrará a un objeto; con R podrás moverlo.

## evaluación

Es Ratchet & Clank en estado puro, y de los mejores. Además, debido a que el robótico Clank no acompaña a Ratchet en esta aventura, Insomniac ha incorporado ciertas novedades en su jugabilidad muy acertadas.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | ON-LINE | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|
| 9,2 | 8,6 | 9,2 | 8,0 | - | 9,0 |

En la línea de la anterior entrega para PS3, Armados Hasta Los Dientes.

Son pinceladas, pero Insomniac ha incorporado novedades muy interesantes.



TEST

# SIREN BLOOD CURSE
## EPISODIOS 4-12

### ¡El auténtico terror se apodera de PS3!

COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **JAPAN STUDIO**
ON-LINE **SÍ (MANUAL)**
JUGADORES
TEXTO **CASTELLANO**
RESOLUCIÓN **720P**
ESPACIO EN EL DISCO DURO **9.000 MB (12 CAP.)**

**PS3** ya ha tocado todos los palos, pero los aficionados a los juegos de terror tenían un catálogo algo escaso en esta consola. Ahora, gracias a *Playstation Store*, esta sequía termina. La saga *Siren* llega desde **PS2** y se estrena en la nueva generación a través de capítulos descargables. Por medio de protagonistas independientes (uno para cada capítulo), asistimos al misterio que rodea a un grupo de periodistas, algo así como discípulos de Iker Jiménez. Estos investigadores van a ser víctimas del extraño culto que ha convertido a los habitantes de un poblado en *Shibitos* (zombis con instintos homicidas). El objetivo es, por tanto, sobrevivir.

No contarás con grandes armas para defenderte de los *Shibito*, tan sólo unos objetos contundentes que les atontan unos segundos. Además, las escasas armas de fuego tienen la munición muy limitada. Así pues, si tienes en cuenta que los *Shibito* son casi invencibles, es vital encontrar un buen escondite y seguir los movimientos de quien te persiga hasta dar con una vía de escape. Como defensa adicional, tendrás la habilidad de «sintonizar» con el enemigo: la pantalla se divide y podrás ver el escenario bajo la perspectiva del enemigo. ¡Y puede que justo esté mirando hacia tu posición! Detalles de genuino terror como el citado se unen a otros: cadáveres inesperados, víctimas moribundas y, sobre todo, *Shibitos* cada vez más grotescos y atemorizantes. Mención también especial para la iluminación; o mejor dicho, el uso de las sombras que incrementan la inquietud.

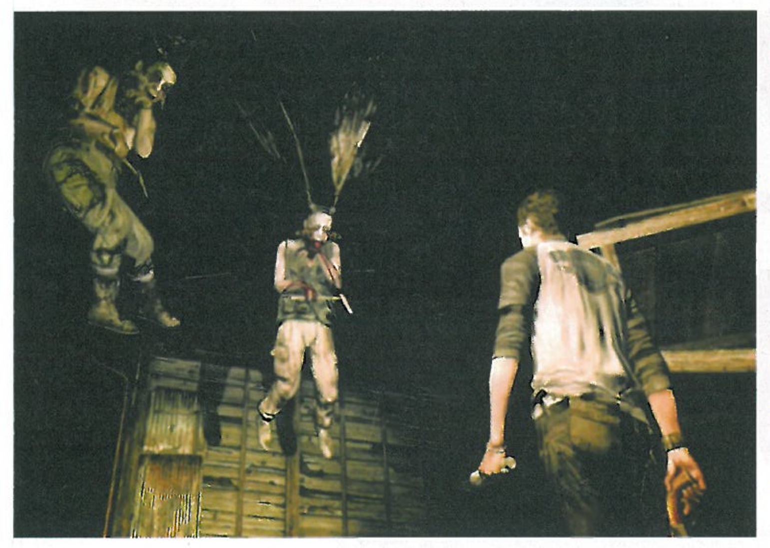
**Jugar a solas a Siren es una de las experiencias más pavorosas que vas a vivir con tu PS3**

El misterio se desvela poco a poco, ya que al concluir cada uno de los capítulos accederás a imágenes, vídeos y archivos que arrojan algo de luz sobre la maldición de Hanuda.




## DEL CINE AL JUEGO.

La inspiración más evidente de Siren es el cine de terror japonés; sobre todo, Inugami, que cuenta la historia de un pueblo maldito. Otro ejemplo, Noroi comparte el argumento de Blood Curse de manera casi idéntica. En la película, una investigación periodística sobre una maldición sobrenatural desemboca en una serie de fenómenos terroríficos para los protagonistas. Hay que señalar que Siren tiene también su adaptación al cine, basada en el primer juego de la saga. Se trata de un filme discreto e inédito en nuestro país.




**Degeneración.** A medida que accedas a los capítulos más avanzados de Siren, los enemigos son cada vez más grotescos. De simples zombis-shibito pasarás a criaturas voladoras, enfermeras de ojos sangrantes o aterradoras contorsionistas. Estos seres son también más peligrosos y tenaces.

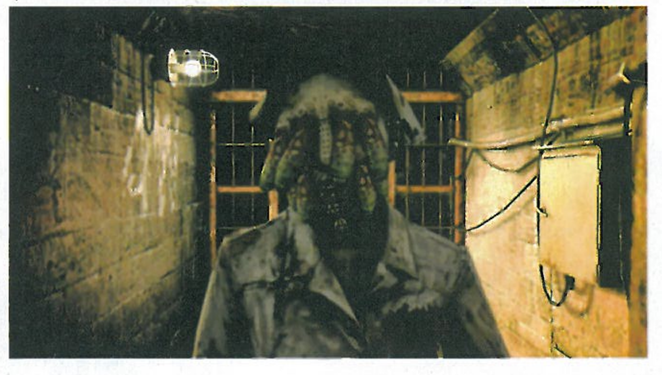


Al ir con un compañero el peligro se duplica, pues deberás proteger a tu aliado de los Shibito.





**Miedo puro.** Los Shibito están recreados con tal detalle que es inevitable asustarse.

**evaluación**

Siren: The Blood Curse es la mejor descarga que ofrece ahora mismo PlayStation Store. Cada capítulo es una miniaventura en sí misma y juntos forman un juego intenso a un precio por debajo del de los títulos habituales en Blu-ray.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | ON-LINE | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|
| 8,5 | 8,6 | 8,4 | 6,8 | - | 8,5 |

Sobresalen los personajes y su expresividad. Escenarios bien elaborados.

Requiere paciencia, pero una vez metidos en el juego, la intensidad es única.




# MIRROR´S EDGE

## DESPUÉS DE CONTROLAR A FAITH, JUGAR EN PRIMERA PERSONA YA NO VOLVERÁ A SER LO MISMO

**MEDIDAS DESESPERADAS.** En el código de los runners es preferible no utilizar armas, dificultan sus movimientos acrobáticos por la ciudad. Pero llegado el momento, saben qué hacer con una.







CELESTE. Esta compañera de Faith te guiará al comienzo del juego para que aprendas todo lo que tienes que saber sobre los controles básicos.



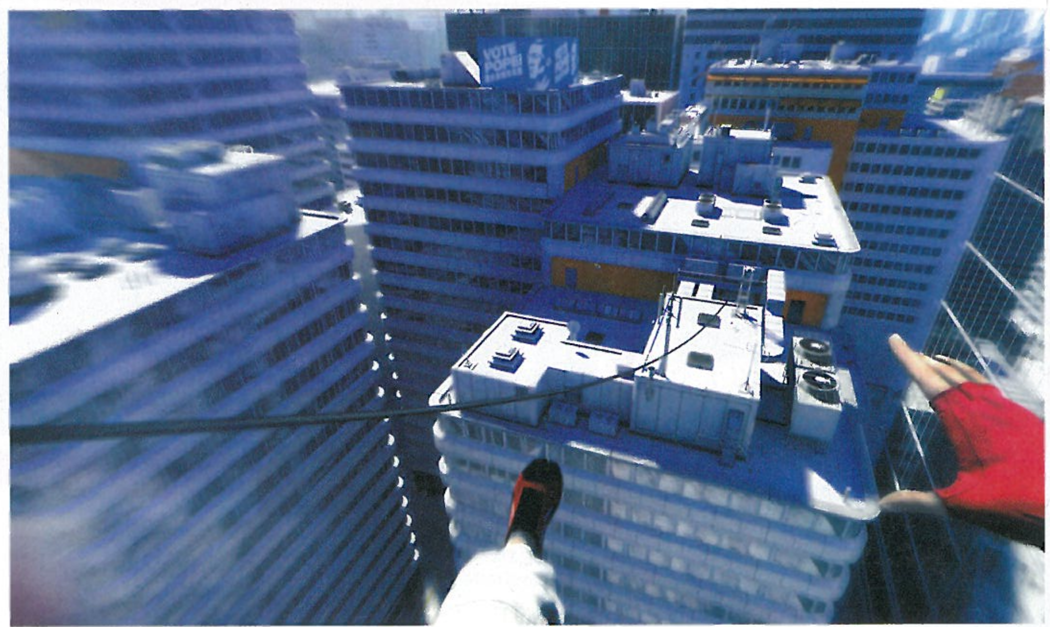
En los túneles del metro, el peligro no viene sólo de las balas de la policía, Faith puede ser arrollada si no va con cuidado.

Como ocurre en otras industrias del entretenimiento, cada vez es más difícil salirse de los límites establecidos a la hora de desarrollar un juego. En un negocio que ha cambiado la frescura y originalidad de los lejanos 80 por la rentabilidad de fórmulas que generan ganancias millonarias, cuando alguien decide romper las reglas como ha hecho **DICE** con *Mirror's Edge*, lo natural es que se genere una gran expectación. Su obra estará destinada a brillar, aún sin quererlo, ante la pléyade de «clones» que invaden las tiendas del planeta.

Pero para ganarse un lugar privilegiado en este firmamento, es necesario cumplir unos requisitos mínimos, aparte de ser original. *Mirror's Edge* los cumple con creces, porque a las innovaciones que plantea se suma una calidad técnica impresionante.

Aunque la mayoría ya conoceréis la tarjeta de presentación del juego, será mejor hacer un repaso sobre aquello que hace a *Mirror's Edge* tan especial.

Sin duda, lo primero que nos ha llamado la atención son las imágenes que **Electronic Arts** ha ido mostrando con cuentagotas desde que fuera desvelada la existencia del juego. Resulta aún más sorprendente que un entorno tan limpio utilice el motor gráfico *Unreal Engine 3*. La gran diferencia respecto a otros títulos que han empleado el mismo motor viene dada por *Beast*, la tecnología de ilumina-






Las armas no son su fuerte, pero Faith es capaz de realizar espectaculares movimientos para demostrar su puntería.

**RHIANNA PRATCHETT.** Hija del creador de Mundodisco, ha escrito los guiones de títulos del calibre de Heavenly Sword y Overlord. En esta ocasión se ha embarcado en la aventura de dar forma a la intrincada trama que atrapa a Faith y los runners de Mirror's Edge. Labor que también ha desempeñado en el cómic basado en el juego.



El nivel Stormdrains está basado en un gigantesco sistema de desagües para tsunamis en la ciudad de Tokio.



**Cada escenario de Mirror's Edge cuenta con un patrón de colores que lo diferencia del resto**

ción creada por **Illuminate Labs.** Confiere al mundo de ***Mirror's Edge*** una apariencia cristalina, que combinada con el diseño minimalista de los escenarios y la elección de colores primarios lo convierten en algo único. Nunca habíamos visto algo semejante en consola.

### Experiencia envolvente

Por supuesto, también resultaba curioso que en las imágenes mostradas nos encontráramos ante un juego en primera persona sin las armas como grandes protagonistas.

Aquí venía la ruptura con la tendencia predominante en el mercado. **DICE** ha creado una aventura en primera persona que nos mete, literalmente, en la piel de la protagonista. La sensación de utilizar todo el cuerpo cuando Faith corre por el escenario es completa. Notamos su respiración, cómo mueve brazos y piernas, cómo acelera o empieza a pararse ante un obstáculo. También apreciamos los impactos cuando se encarama a un saliente o cae al suelo. La suavidad con la que todo esto se despliega en pantalla es realmente asombrosa. Por si fuera poco, se ha implementado el uso del *Sixaxis*: al hacer equilibrio sobre una tubería, se puede elegir entre usar el *stick* analógico derecho o el sensor de movimiento para no perder en ningún momento la verticalidad. Cuando uno mira a la pantalla, lo único que echa de menos es saber cómo huele el aire de esta ciudad. Sin embargo, la acción desenfrenada a la que te somete el juego no te dejará mucho tiempo para la contemplación.

### No es un juego de Parkour

A pesar de que la técnica de Faith para desplazarse se nutre del *Parkour* y del *Free Running*, ***Mirror's Edge*** no es un título que base su gancho en estas disciplinas. La fluidez del ritmo que es capaz de generar cuando te has aprendido un camino es una delicia para la vista. Las acciones se suceden con una cadencia



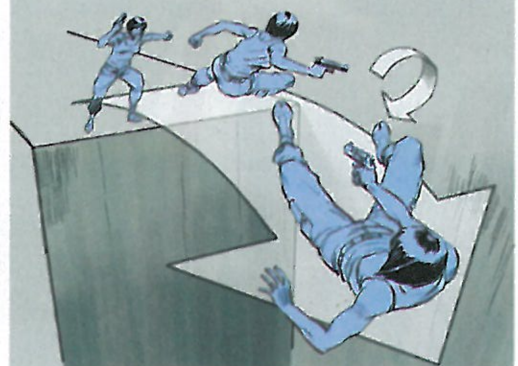


## MULTIJUGADOR ON-LINE.

El jugador tiene que encontrar la ruta más rápida en una sección determinada de un escenario. Podrás subir los mejores tiempos a las tablas de clasificación de Mirror's Edge y tus amigos podrán descargárselos para correr contra tu «fantasma», en rojo, durante el recorrido e intentar batir tu récord.







**« PLANIFICACIÓN.** DICE ha cuidado al máximo el control de Faith. Si este juego es especial, el manejo de la protagonista tiene gran parte de culpa. Hasta hace poco han continuado puliendo este aspecto para conseguir que la experiencia en pantalla sea fluida y no defraude al jugador. Estos bocetos forman parte del trabajo llevado a cabo por DICE, desde el concepto hasta el resultado final, como se puede ver en la pantalla superior.



que sólo se verá turbada por una torpeza del jugador. Para que la experiencia no quedara frustrada por una falta de referencias, **DICE** decidió utilizar un sencillo punto en el centro de la pantalla. Han comprobado que cuando se quita, en la mayoría de los casos, el jugador termina mareándose. De hecho, la interfaz del juego se reduce a ese mínimo pegotillo azul. No hay marcadores para la munición ni barra de energía, si los disparos de la policía hacen blanco en Faith, su campo de visión se irá cerrando y oscureciendo hasta el negro absoluto cuando la chica pierde la vida. Y, aunque Faith no es una amante de las armas de fuego, también sabe utilizarlas. En todo caso, preferirá emplear las artes marciales para librarse de sus enemigos sin producirles daños irreparables. Las combinaciones que es capaz de ejecutar son dignas de admirar. Además de los puñetazos y patadas al uso, si los golpes que produce R2 se combinan con saltos o carreras por las paredes, es posible propinar patadas desde el aire; o pulsando L2, desde el suelo. Pero es la introducción del △ la que revoluciona el combate, porque permite a Faith arrebatar el arma de su enemigo. Si está de espaldas, bastará con pulsar el botón. Si está de frente, será necesario apretar △ cuando la pistola o escopeta se ponga de color rojo. Como en algunas ocasiones esto sucede durante una fracción de segundo, no está de más utilizar ○ para ralentizar el tiempo (como el *Bullet Time* de *Max Payne*), algo bastante útil también cuando hay que realizar un salto muy ajustado.

### Un thriller jugable

El cuidado que **DICE** ha tenido con el apartado técnico del juego se ve reflejado en la trama que guía los pasos de Faith por la gigantesca urbe. La historia que ha desarrollado Rhianna Pratchett y su trasfondo enganchan tanto como para hacer un recorrido «limpio» por cualquiera de sus escenarios.

Nada más comenzar el juego, una secuencia en 2D muestra a Faith ▸

**RECORRIDO VIRTUAL.**
Mirror's Edge es una carrera de obstáculos. Éste es el recorrido en una de las secciones del prólogo. Tras descender hacia un tejado con placas solares (1), salta la valla (2), sube a una caseta y deslízate por un cable (3) para llegar a una tubería que une dos edificios (4). Pasa haciendo equilibrio con el stick analógico o el sensor de movimiento. Ahora corre por la pared (5), a lo Prince Of Persia, y finalmente salva el abismo hacia las dos tuberías (6).

1



Salta hacia las placas solares.

2



Apóyate para saltar la valla.

4

Mantén el equilibrio sobre la tubería, con el stick analógico izquierdo o con el sensor de movimiento, para no caer al vacío y alcanzar el otro edificio.

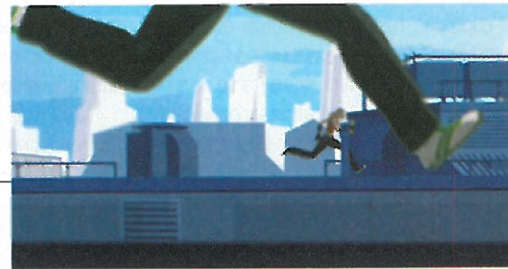
**SECUENCIAS.** DICE desveló en un vídeo que las CG de la aventura no tienen nada que ver con el entorno gráfico del juego. En estas impactantes secuencias en 2D iremos descubriendo quién está detrás del asesinato de Robert Pope.

observando con nostalgia la ciudad. Se lamenta de su pérdida de vitalidad y de que el cambio se haya ido produciendo sutilmente, dejando al margen de la sociedad a todos los que protestaban. Ellos, los *runners*, también han roto las reglas y transportan información que se escapa a la red de vigilancia y que se cierne sobre todos los habitantes. Son capaces de ver la ciudad con otros ojos, no ven un cúmulo de asfalto y edificios, sino posibilidades de escape, el flujo con el que son capaces de moverse aprovechando la orografía; desde los tejados de los rascacielos a los túneles del metro.

Justo después de terminar esta secuencia, Celeste nos acompañará en un entrenamiento para aprender los controles básicos del juego. El primer capítulo enlaza con este tutorial, con Faith rodeada por rascacielos y la misión de entregar un maletín con información confidencial a Celeste en un punto indicado.

Cuando cumple con su objetivo, es el momento en el que la trama comienza










a complicarse. Su hermana le ha llamado para contarle que va a visitar a un candidato a la alcaldía, Robert Pope. Poco después, Kate le avisa de que el individuo ha sido asesinado con un tiro en la frente. Faith acude en su ayuda y tras encontrarse con su hermana comienza a ser perseguida implacablemente por la policía. Ahora no tiene más remedio que llegar hasta el fondo del asunto y averiguar qué es lo que ha ocurrido realmente.

La versión del juego que hemos probado no continuaba mucho más allá de este punto y nos dejaba con la miel en los labios tras una trepidante persecución en pos de un *runner* retirado.

Ante una producción de semejante



## EL CÓMIC.

EA anunció el acuerdo con WildStorm, división de DC Comics, para crear una serie de seis cómics basados en Mirror's Edge. La guionista será Rhianna Pratchett y el dibujante, Matthew Dow Smith. El primer número (a la derecha) se presentó en el Comic-Con 2008.

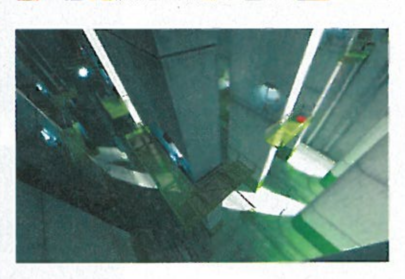






Faith se moverá a lo largo y ancho de la ciudad: metro, edificios de oficinas, alcantarillas y tejados no se le resistirán.







Los movimientos especiales precisan pocos botones y exprimen a la perfección las posibilidades del pad de PS3.



**POR QUÉ NOS GUSTA MIRROR'S EDGE:**

1. Por su estética minimalista y sólida.
2. Por la sensación tan real de jugar en primera persona.
3. Por su protagonista y cómo se mueve.
4. Por su banda sonora.

**Faith llegará a PS3 durante el próximo mes de noviembre**

empaque, **Electronic Arts** no ha reparado en gastos para que ***Mirror's Edge*** sea una experiencia inolvidable en cualquier rincón del planeta.

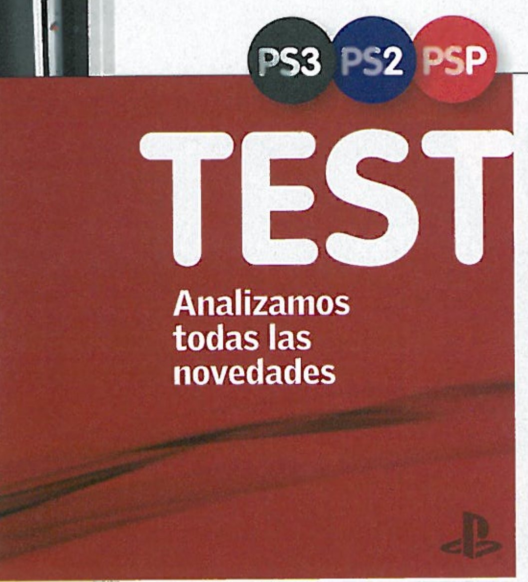
### Doblado al castellano

Para los usuarios patrios va a resultar gratificante dejar el diccionario de inglés a un lado para enterarse de todos y cada uno de los entresijos del argumento. El juego no sólo ha sido traducido al castellano, también ha sido doblado y además con voces habituales en las superproducciones que llegan a nuestro país. Para Faith se ha elegido a Nuria Mediavilla, que suele doblar a actrices como Angelina Jolie o Uma Thurman, entre otras. Estará acompañada por las «voces» de Russell Crowe, Jessica Alba o Hugh Jackman. La banda sonora de ***Mirror's Edge*** se suma a todos estos esfuerzos con un estilo que le sienta como un guante a lo que vemos en pantalla y a la estética general del juego.

Este tipo de detalles nos dan una idea del mimo con el que **Electronic Arts** está tratando a la producción de **DICE**, convirtiéndola en uno de sus títulos más importantes de la temporada. Así que, tranquilo, si has perdido la fe (traducción literal del nombre de la protagonista en inglés, Faith), siempre podrás recuperarla en noviembre.



PLAYSTATION® Network
RATCHET & CLANK
EN BUSCA DEL TESORO
7+
www.pegi.info
Una Pequeña Búsqueda. ¡Un Gran Héroe!
Después de Ratchet & Clank™: Armados hasta los dientes, llega la última gran aventura por el espacio de tu héroe favorito. Sigue la diversión con la saga de Ratchet & Clank™.
La misteriosa Zoni ha raptado a Clank. Ayuda a Ratchet a luchar contra la banda de los gargantas cortadas, piratas y fantasmas del Capitán Darkwater. Y encuentra la estrella Fulcrum, donde se esconde la clave para rescatar a su mejor amigo.
Ratchet & Clank™: En busca del Tesoro puedes descargártelo a través de PLAYSTATION®Network y también está disponible en Blu-ray Disc por sólo 14,99€*.
ratchetandclank.com
INSOMNIAC GAMES
*PVP estimado
PLATINUM
RATCHET & CLANK™: ARMADOS HASTA LOS DIENTES ahora en edición Platinum por 29,99€*
PLAYSTATION 3



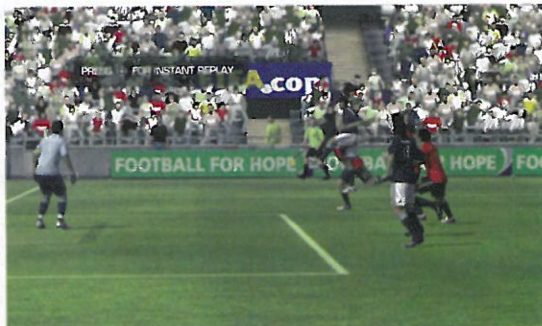







**Váyase señor Toure.** La ambientación de FIFA 09 es espectacular. Podéis observarlo en esta pantalla.





**Eh, eh, tranquilo.** Multitud de secuencias de todo tipo pueblan los partidos. En ellas podéis apreciar mejor el juego.



# FIFA 09





## Tener PS3 merecía la pena



GÉNERO **DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **EA SPORTS**
DESARROLLADOR **EA SPORTS VANCOUVER**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
JUGADORES **x32**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE **SÍ (2.829 KB)**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
fifa09.ea.com/es



la alternativa



PES 2009. Otro buen juego de fútbol, aunque el listón puesto por FIFA 09 es demasiado alto.



**DICEN LOS PROTAGONISTAS** del anuncio de *Aquarius* que el ser humano es extraordinario. Desde luego tiene que serlo para que una compañía, llamada **Electronic Arts**, que a principios de siglo parecía relegada al banquillo del fútbol consolero haya llegado a generar tal grado de excelencia deportiva.

Es cierto que desde hace varios años os venimos diciendo que esta vez sí, *FIFA* es un buen juego de fútbol. Pero ahora vamos a ir mucho más allá para que os lo toméis muy en serio: ¡*FIFA 09* es perfecto! Bueno, seguramente la perfección absoluta no exista, pero lo que este título nos ha hecho experimentar ha sido una impresión futbolística que no recordábamos desde la ya lejana primera entrega de un simulador japonés de cuyo nombre no quiero acordarme...

Si tu abuelo o incluso tu padre pasan delante de la pantalla avísales de que esto es un juego, no un partido. Eso sí, si tú mismo eres capaz de distinguirlo porque, sencillamente, jamás se había visto tal grado de detalle en un título de fútbol. Hasta tal punto han querido reflejar en **EA** todos los factores de este deporte que por primera vez el público es tridimensional. Sí, se acabaron esos graderíos que parecían cubiertos por una manta zamorana. Aquí los espectadores son de verdad (se aprecia sobre todo cuando la cámara muestra un lateral del campo). Pero hay mucho más: si os fijáis bien podréis apreciar multitud de curiosidades, ya sea un jugador lesionado sentado en la banda o la hinchada del equipo visitante agrupada en una única esquina del estadio como si de una peña se tratase.

Somos conscientes, no obstante, de que los detalles no implican hablar de buenos gráficos, ya que de nada sirve que haya banderas si parecen paños de cocina. Pues bien en *FIFA 09* no hablamos simplemente de un apartado gráfico cuidado, hablamos de un realismo inusitado y de un juego que, con sólo ver a los futbolistas salir al terreno de juego, hace caer nuestras mandíbulas al suelo. Todo está pensado para seducir la vista. Desde los estadios al césped, pasando por los jugadores, todo parece de verdad. Y respecto a los jugadores, este año son mucho más estilizados que en *FIFA 08*, con lo que han perdido ese aspecto porcino que tenían en la anterior entrega. Además, se ha mejorado el parecido con sus homónimos de carne y hueso para aumentar bastante más el nivel de inmersión y realismo.

**El grado de detalle de FIFA 09 es tan elevado, y sus gráficos tan logrados que te parecerá estar viendo la tele**

### Esos tíos no pueden ser virtuales

Bueno, ya sabéis qué niveles llega a alcanzar el apartado gráfico de *FIFA 09*. Así que, pasemos a las animaciones... ¡qué animaciones, madre del amor hermoso! A la base que ya se tenía del año pasado se le han hecho modificaciones y mejoras. Ahora todo es bastante más fluido y más rápido, pero sin salirse de los límites de lo creíble. Esto es muy de agradecer a la hora, por ejemplo, de controlar un balón o de cambiar de dirección, puesto que la respuesta es mucho más directa y no malgastaremos




**Este balón es mío.** Los porteros han sido mejorados en esta entrega ya que en FIFA 08 hacían alguna que otra cosa rara. Esta vez, están muy equilibrados, siendo seguros si hay que serlo y comiéndose los disparos imparables como corresponde.

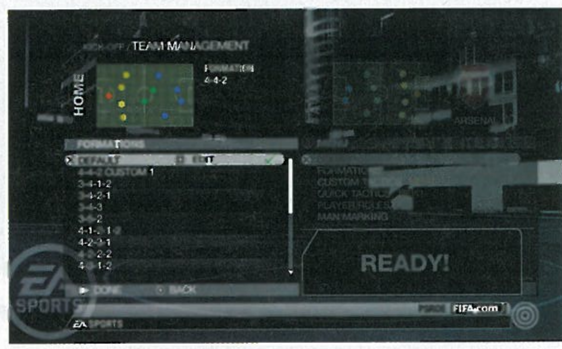
**Celébralo a tu manera.** Recupera la tradición de los FIFA de la era 16 bits. Tras marcar un gol, puedes celebrarlo libremente, moviendo al jugador en las direcciones que tú desees y haciendo los gestos que prefieras, como levantar el brazo o mandar silencio.

**Con todo detalle.** En esta pantalla podéis observar cómo un jugador del Villareal se queda tirado en la banda para recuperarse del fortísimo golpe que acaba de sufrir. Detalles como éste hay a montones antes y durante el desarrollo de los partidos.

TEST


El disparo a puerta ha sido retocado y ahora entran en juego más variables que definirán la precisión de éste.





**Que aprenda Mourinho.** Los menús que tienen que ver con las alineaciones, las tácticas y las estrategias han sido modificados para hacer más sencillo el manejo de cada uno de ellos. Así no nos dará tanta pereza, como en anteriores entregas de FIFA, el hacer un cambio de jugador u otro ajuste antes y durante los partidos.

esos valiosos segundos que a veces acababan en pérdidas innecesarias de balón. Estamos, para que quede bien claro, ante el videojuego de fútbol mejor animado de la historia.

Pero si las animaciones son grandiosas, la física del simulador no se queda atrás. Aquí todo se siente; cada control del balón, cada pugna hombro con hombro con tu marcador, cada entrada, etc. El motor físico resuelve cada acción que se plantea en el juego con una verosimilitud que os llevará a preguntaros si esto es realmente un videojuego. Parece increíble lograr esto, pero por más repeticiones que ponemos desde distintos ángulos no hay ni rastro de *clipping*. Y esto en un juego de fútbol es poco menos que un tesoro.

## Las animaciones y la respuesta de los jugadores son más fluidas que en FIFA 08

### Aluvión de novedades

Los menús de ***FIFA 09*** albergan muchas y muy gratas sorpresas para el jugador. Lo más remarcable es el último invento que en **EA** se han sacado de la manga: el *Adidas Live Season*. Esta opción nos permite conectarnos a Internet para descargarnos bases de datos con el rendimiento que los futbolistas están teniendo en la vida real. Se acabó por fin eso de que Shevchenko, Henry o Adriano sean superhéroes por su cara bonita. Si un jugador es bueno en el juego, lo es porque está jugando bien las competiciones de verdad con su equipo. Esta novedad, que aún no hemos podido probar, esperemos que dote de más dinamismo y variedad al juego, ya que a veces resultaba desesperante ver cómo un futbolista desconocido explotaba y no podíamos disfrutar de una versión digna de éste en nuestros partidos.

Otro aspecto que ha sufrido un lavado de cara ha sido el menú de alineaciones y tácticas. Ahora todas sus opciones son mucho más accesibles y realizar modificaciones sobre las formaciones predeterminadas se ha vuelto más intuitivo, lo cual hará las delicias de los aficionados a ser entrenador antes de los partidos. Además, hay nuevas variables susceptibles de ser reguladas, como la velocidad de circulación del balón, el tipo de contraataques y los marcajes, e incluso podemos hacer subir al portero para que remate los córners.

El modo *Be a Pro* también ha sido renovado. En esta ocasión podemos elegir un jugador entre los más de 16.000 dispo-






Los estadios parecen sacados de una retransmisión de Canal Plus. Fijaos en el nivel de detalle del Vicente Calderón.





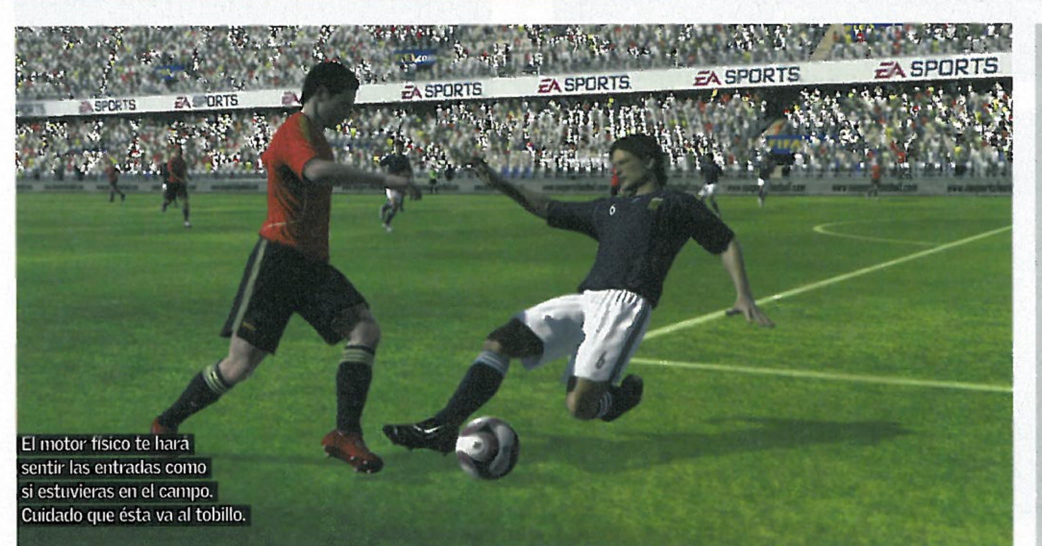
**» Son más listos que nosotros.** En Inteligencia Artificial, al igual que en otros tantos apartados, FIFA 09 es un coloso. Aquí podéis ver a Torres, que siendo manejado por la máquina le pide a su compañero que le pase el balón al hueco.



**«Be a Pro de verdad».** La fórmula Be a Pro que incluyó EA el año pasado para jugar partidos controlando a un único jugador, se ha convertido esta vez en un modo de competición en el que debes elegir un futbolista o crearte tú uno para llegar a lo más alto.

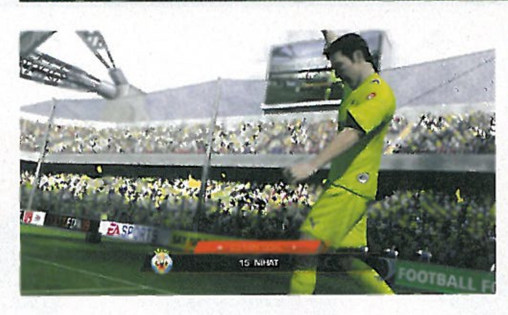






El motor físico te hará sentir las entradas como si estuvieras en el campo. Cuidado que ésta va al tobillo.

**Adidas Live Season.** Descarga las bases de datos actualizadas con los atributos reales de los futbolistas que aparecen en el juego. Se acabó vivir de las rentas de un buen año.





nibles o bien crearnos el nuestro propio para disputar cuatro temporadas en las que deberemos cumplir una serie de objetivos, como lograr una puntuación de 7,5 o marcar cierto número de goles al año para adquirir experiencia y mejorar.

Otras novedades que no conviene pasar por alto son el modo *Lounge*, que ofrece la posibilidad de guardar los resultados de un total de veinte partidos jugados con amigos y obtener recompensas por ganarles; el aumento de personas que van a poder jugar al mismo tiempo en el modo On-line; y, por primera vez desde el principio, se nos da la posibilidad de elegir el tipo de control (clásico o alternativo) y de configurar a nuestro gusto cada uno de los botones del *Sixaxis*.

***FIFA 09*** ha venido como nunca y, por calidad y cantidad, es posiblemente el mejor videojuego de fútbol que se ha creado jamás, además de ser una auténtica joya para **PlayStation 3**. Y es que no sólo los *RPG* son obras maestras.

## evaluación


La base del estupendo FIFA 08 mejorada hasta límites casi inimaginables. Incorpora, además, muchas y jugosas novedades.


Por decir algo, que con la compra de FIFA 09, Electronic Arts no tenga el detalle de regalarte una buena pata de jamón ibérico.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | ON-LINE | RENDIMIENTO | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Sublimes. Quizá algún rostro no es todo lo parecido que debiera, ¿pero realmente importa? | Manolo Lama y Paco González son los mejores comentaristas de un videojuego que han existido. | Montones de equipos, modos, ligas, copas... Además, se ha mejorado la fluidez del simulador. | Con este FIFA 09 tienes diversión a raudales hasta que aparezca FIFA 2010. | Partidos amistosos, competiciones y la posibilidad de jugar en equipo con el modo Be a Pro. | El juego va perfecto a 1080p y el hardware de PS3 está mucho más que aprovechado. | El gran juego que ya vimos llevado al terreno de la perfección casi absoluta. Impresionante. |
| 9,5 | 9,5 | 9,6 | 9,6 | 9,5 | 9,5 | 9,5 |

MARK WAHLBERG

# MAX PAYNE

TWENTIETH CENTURY FOX PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE FIRM / DEPTH ENTERTAINMENT UNA PELÍCULA DE JOHN MOORE MARK WAHLBERG "MAX PAYNE" MILA KUNIS BEAU BRIDGES CHRIS "LUDACRIS" BRIDGES Y OLGA KURYLENKO MÚSICA DE MARCO BELTRAMI MONTAJE DAN ZIMMERMAN DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA JONATHAN SELA PRODUCTORES EJECUTIVOS RICK YORN KAREN LAUDER TOM KARNOWSKI PRODUCIDA POR JULIE YORN SCOTT FAYE JOHN MOORE GUIÓN BEAU THORNE DIRIGIDA POR JOHN MOORE

Distribuida por HISPANO FOXFILM S.A.E.

www.maxpayne.es

17 DE OCTUBRE EN CINES



# MERCENARIES 2
## WORLD IN FLAMES

### Sin jefes  ni moral  sin bandera  ni piedad



GÉNERO **SHOOTER**
COMPAÑÍA **ELECTRONIC ARTS**
DESARROLLADOR **PANDEMIC**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **SÍ (2732 MB)**
P.V.P. RECOMENDADO **69,99 €**
mercenaries2.es
16+

**¿QUÉ HACE BUENO** a un videojuego? Es la pregunta del millón de dólares desde hace dos décadas. ¿Diversión, buenos gráficos o un argumento apasionante? En contados casos, estos tres elementos están presentes en un título, aupándolo a la categoría de clásico. Pero en la mayoría de las ocasiones, la balanza se desequilibra hacia un aspecto en detrimento de los otros dos. En el caso de ***Mercenaries 2***, la diversión ha sido la gran beneficiada, dada la simpleza argumental del juego y que el entorno gráfico, así como la IA de aliados y enemigos, habría necesitado pulirse más.

¿Esto convierte ***Mercenaries 2: World In Flames*** en un juego fallido? Nosotros no diríamos tanto, aunque algunas *webs* se hayan despachado a gusto con él. Si bien es cierto que esperábamos más de **Pandemic** (sobre todo si recordamos el extraordinario *Mercenarios* de **PlayStation 2**), 15 minutos de juego nos bastan para congraciarnos con Mattias, Jen y Chris, el trío protagonista de esta oda al Libre Albedrío, en la que podrás hacer todo lo que te venga en gana mientras ejerces de soldado a sueldo en una convulsa Venezuela.

**Al empezar tendrás que elegir entre tres personajes: Mattias, Chris y Jen**

### Soy un perro de la guerra

***World In Flames*** mantiene el desarrollo del anterior *Mercenaries*. Bajo la piel de un combatiente profesional, combatirás para el mejor postor, cambiando de bando en todo momento mientras aumenta la tensión entre las cinco facciones que se disputan el control de Venezuela y su ricos pozos de petróleo. Combatir para un grupo determinado (pueden ser los piratas, los rebeldes comunistas, la compañía petrolera...) te proporciona el apoyo de sus tropas y el uso de su aparato armamentístico (*jeeps*, tanques, helicópteros, etc.). Pero llevar a cabo cada encargo (que va desde el secuestro de líderes a la conquista de helipuertos o la destrucción de determinados enclaves) te enemistará con el resto de facciones. La solución para equilibrar las cosas pasa por efectuar un soborno o traicionar a antiguos aliados. Tus decisiones definirán el transcurso del juego, aunque lo mejor es que no tendrás que hacerlo solo. **Pandemic** ha incorporado un cooperativo On-line que multiplica por dos la diversión y las posibilidades de juego. Mientras un jugador pilota un helicóptero, el otro dispara desde las torretas. O bien puede encargarse de coordinar los ataques aéreos mientras tú neutralizas las fuerzas terrestres a base de fuego, granadas y muchas agallas.

***Mercenaries 2*** no sólo bebe de la mecánica *Sandbox* de los *GTA*, sino que también hereda la habilidad del protagonista para robar todos los vehículos a la vista, desde *jeeps* a barcos pesqueros o helicópteros en pleno vuelo (en este caso, utilizando un garfio para llegar hasta los pobres desgraciados). La destrucción de

la alternativa



**MERCENARIOS.** Con un poco de fortuna, aún podrás encontrar el primer Mercenarios en tiendas de segunda mano.




**Ese QTE de moda.** Robar un tanque compensa, aunque sea a cambio de soportar un cansino Quick Time Event

## Dame gasofa

Necesitas gasolina para realizar ataques aéreos. Tras localizar un depósito, llama a tu helicóptero y señala el lugar con una granada de humo.

**NOS VA LA DEMOLICIÓN, OIGA.** Así somos nosotros: nos dan la posibilidad de volar edificios por los aires y no podemos dejar de pensar en otra cosa. Podrás usar todo tipo de ataques aéreos y artilleros. Sólo tienes que marcar el objetivo y sentarte a ver el espectáculo pirotécnico. Nada, ni nadie estará a salvo.




Cada personaje tiene algo especial: Chris, por ejemplo, puede cargar con más munición que Mattias y Jen.







**SERVICIO A DOMICILIO.** A medida que va complicándose el juego, y mayor sea el número de facciones enfrentadas, más vas a necesitar los suministros de tu helicóptero. Podrás pedir que te envíe todos los vehículos e items que hayas adquirido hasta ese momento.

**« Tanques.** Podrás robar o comprar diferentes clases de blindados.



edificios es otro pilar esencial sobre el que se construye la diversión del juego. Ya sea a base de obuses de tanque o mediante las diferentes clases de ataques aéreos, podrás reducir a escombros todas las edificaciones: desde chamizos y campamentos militares hasta rascacielos y bloques de viviendas. Todo ello con un realismo apabullante y un atronador sonido 5.1.

### Esos malditos flecos

Destrucción a go-go, libertad total de acción, el cooperativo On-line... nadie puede negar a ***Mercenaries 2*** sus virtudes, pero tampoco podemos pasar por alto los defectos. Llama la atención que a estas alturas, tratándose de una **PS3**, haya juegos que generen el escenario a la vista del jugador (las estructuras grandes aparecen con tramas, mientras que los detalles del suelo surgen a un metro de tu vehículo). El GPS del juego se «empana» cada dos por tres, hasta el punto de que acabarás por prescindir de él, la IA flaquea y no se explican correctamente al usuario algunos aspectos del juego (la obtención de gasolina, por ejemplo). Detalles que acaban lastrando un título tremendamente divertido, pero que nos deja el mismo regusto que *Army Of Two*: ambos títulos tenían grandes cualidades y un innegable potencial, pero pinchan en detalles impropios de una «major» como **EA**.

## Nadie puede negar a Mercenaries 2 sus virtudes, pero no podemos pasar por alto sus defectos

### evaluación



El cooperativo On-line, donde podrás realizar todo tipo de locuras. La destrucción de edificios con ataques aéreos.



Los QTE a la hora de robar algunos vehículos acaban siendo muy cansinos. El GPS no hará más que confundirte. La IA flaquea, tanto en aliados como en enemigos.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | ON-LINE | RENDIMIENTO | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|---|
| La destrucción de edificios es espectacular, pero no justifica la creación del escenario a ojos del usuario. | Magnífico doblaje al castellano (aunque los NPC repitan una y otra vez lo mismo). Tremendo 5.1. | Un juego irresistiblemente divertido, aunque muchas cosas las aprenderás por tu cuenta. | El juego no es excesivamente largo, aunque varía dependiendo de tus elecciones. | El cooperativo On-line es lo mejor del juego. Si hubiera permitido cuatro tíos, habría sido la caña. | No utiliza el Sixaxis para nada, aunque instala casi 3 Gigas en el disco duro de PS3. | Sin sus fallos habría sido una obra maestra. Con ellos, se queda en un juego muy divertido. |
| 8,0 | 8,6 | 8,8 | 8,2 | 8,9 | 8,5 | 8,6 |



ATERRIZAR
ES DURO

VOLAR ES FÁCIL

SEPTIEMBRE 2008













WWW.PUREVIDEOJUEGO.ES














# STAR WARS
# EL PODER DE LA FUERZA





## Disfruta al máximo con el Lado Oscuro



GÉNERO **ACCIÓN**
COMPAÑÍA **ACTIVISION**
DESARROLLADOR **LUCAS ARTS**
DISTRIBUIDOR **ACTIVISION**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE **SÍ (2.000 MB)**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
www.theforceunleashed.com
16+



**«NO SUBESTIMES EL PODER DE STAR WARS».** Ese debe ser el lema de George Lucas y los suyos tras tres décadas de existencia de esta saga galáctica. Los aficionados a *La Guerra De Las Galaxias* han lidiado con altibajos de calidad, en particular en los juegos de esta serie; pero la Fuerza (o mejor, el Lado Oscuro) tiene demasiado poder como para resistirse a su atractivo, por lo que siempre se recibe con expectación un nuevo título. Y parece que tanta espera ha dado sus frutos y llega al fin un juego a la altura de la saga... o casi.

Situado tras lo ocurrido en el *Episodio III* (*La Venganza De Los Sith*), el juego abre con el viaje de Darth Vader a *Kashyyyk* en busca de uno de los *Jedi* supervivientes al exterminio. Tal guerrero es sólo un niño que Vader decide acoger como aprendiz, bajo el nombre de *Starkiller*. Sus planes son secretos, así como las misiones que realiza su alumno.

Este es el verdadero protagonista del juego, un *Sith* que da caza a los *Jedi* que evitaron la Orden 66, mientras eres testigo en primera fila del asentamiento del Imperio y la creación de la Alianza Rebelde.

### Una entrega aparte de la saga

Lo mejor, dentro de este cuidado planteamiento, es que este desarrollo es sólo el comienzo del juego, pues más adelante tendrás que luchar contra antiguos camaradas e incluso contra tu maestro.

## La Fuerza hace cada combate irrepetible y emocionante

Bajo la tutela de Darth Vader, El Aprendiz es todo un experto en el uso del sable láser. *Starkiller* puede realizar *combos*, cada vez más complejos, a medida que gane experiencia. Pero, si duda, la gran habilidad es la Fuerza, de poder creciente y efectos increíbles. Desde lanzar descargas hasta mover objetos, pasando por romper barreras o arrojar enemigos lejos... es un poder creativo y muy divertido. Se trata de uno de los principales alicientes del juego, en torno al cual se ha diseñado el motor gráfico. De este modo, se ha recurrido al *Digital Molecule System*, que influye en la resistencia y comportamiento de cada elemento (árboles, vigas, naves...), además de hacer que los escombros se esfumen por completo de la pantalla a los pocos segundos.

### La Fuerza como arma

El *DMM* se combina con el *Euphoria*, un gestor que permite dotar de reacciones inteligentes a los enemigos. Por ejemplo, si rompemos una ventana para crear el vacío en el espacio, un soldado imperial intentará agarrarse a una columna, sujetar a un compañero o disparar mientras es arrastrado por vuestro ataque.

Los jefes finales son harina de otro costal. Si los monstruos y criaturas son de por sí peligrosos, combatir contra un *Jedi* es todo un desa-

la alternativa



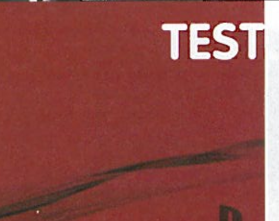
DARK SECTOR. Protagonista oscuro, también con poderes especiales y bajo un desarrollo muy divertido.



**Duelos entre Jedis.** Starkiller es capaz de acabar con ejércitos, flotas estelares y manadas de extrañas criaturas. Pero al enfrentarse contra otro Jedi las cosas cambian. Es preciso encontrar una estrategia que no dependa del uso de la Fuerza. Además, para asestar el golpe de gracia al rival tendrás que efectuar un Quick Time Event.

**UNA GALAXIA DE JUEGOS.** PS2, PSP y PS3 cuentan ya con varios juegos de Star Wars. Productos dignos como la serie Battlefront (1), títulos discretos como Bounty Hunter y La Venganza De Los Sith (2 y 3) y desenfadados como La Trilogía Original de Lego (4).

Nuestras capacidades físicas, así como el control del sable y la Fuerza, mejoran al conseguir puntos de experiencia.



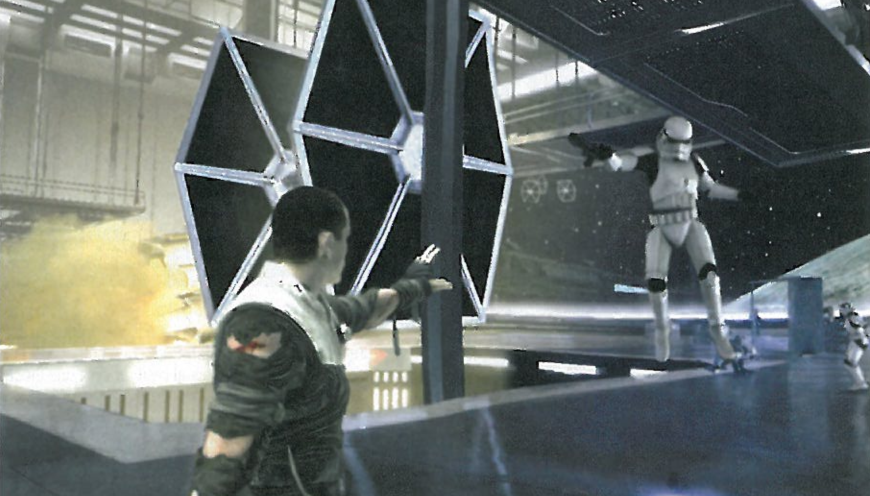




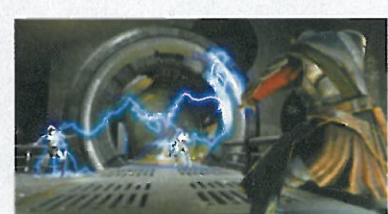


**» Poder total.** Rayos, barridos, arrojar a los enemigos como peleles... los caminos del Lado Oscuro son muchos y muy divertidos.

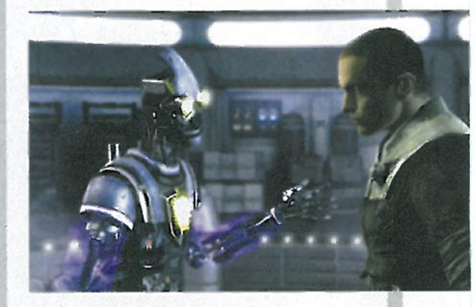








**LA HISTORIA QUE NO NOS CONTÓ LUCAS.** El Poder De La Fuerza transcurre entre la subida al poder del Emperador y la creación de la Alianza Rebelde. Su argumento está repleto de sorpresas, guiños, giros y un par de revelaciones que sorprenderán a los seguidores de Star Wars.





## El argumento logra emocionar y sorprender aportando una nueva perspectiva sobre Star Wars

› fío. El poder de *Starkiller* es menos efectivo contra un rival de su nivel, por lo que es preciso recurrir a estrategias y varios *Quick Time Events,* que hacen más dinámicas estas peleas.

Si es espectacular, divertido y de gran atractivo visual, ¿qué impide a ***El Poder De La Fuerza*** ser una obra maestra? Pues un conjunto de puntos negros, pequeños pero evidentes. Así, hubiese estado bien que la misma capacidad de reacción que proporciona *Euphoria*, sirviera también para que los enemigos tuviesen estrategias elaboradas en lugar de arrojarse al combate casi sin pensar. Los *puzzles* no explotan las posibilidades de la Fuerza y su desarrollo se vuelve algo repetitivo a la larga... sobre todo cuando el nivel de poder es más elevado. Es un planteamiento visto antes en otros juegos de acción, aunque enriquecido por el uso del Lado Oscuro. La Fuerza es, por tanto, uno de los aspectos más importantes del videojuego, pero el verdadero pilar sobre el que se apoya es su argumento.

Olvidaos de los sinsabores de la saga en el cine: momentos como la visita al Templo *Jedi*, las revelaciones del Aprendiz o conocer el verdadero alcance del poder del Emperador, así como varias sorpresas, hacen que veamos la saga *Star Wars* con una mirada renovada. ‹‹

### evaluación



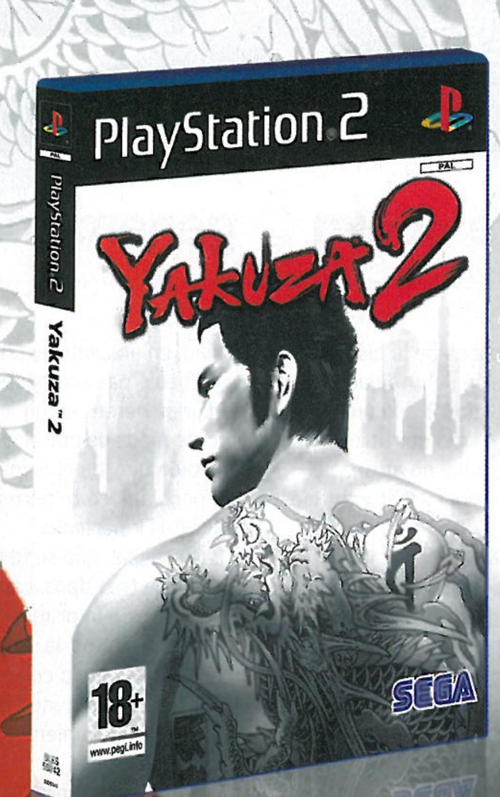
El argumento es digno de una nueva película de Star Wars. El uso de la Fuerza es espectacular. Los escenarios son llamativos y muy elaborados.



Varios fallos técnicos menores. El control de las habilidades es mejorable. Puede hacerse algo repetitivo y su duración es escasa. Los enemigos son carne de cañón.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | ON-LINE | RENDIMIENTO | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Sin duda, los escenarios son de lo mejorcito, y el modelado de naves y personajes no se quedan atrás. | Adaptación de la música original de John Williams y un notable doblaje al castellano. | En cuanto dominamos los trucos de la Fuerza, disfrutamos causando estragos a nuestro paso. | Unas diez horas son suficientes para terminarlo, si bien podrás buscar tesoros ocultos. | Sorprendente, no existe ningún modo On-line. Olvidaos de hacer combates de Jedis. | La instalación agiliza los tiempos de carga. El juego carece de conectividad con PSP. | No es magistral, pero sí que supone el juego más fiel, divertido y emocionante de Star Wars. |
| 9,0 | 8,7 | 8,6 | 8,5 | - | 8,5 | 8,7 |




PVP
29,95€










PlayStation 2



Antes de realizar el salto podrás «precargarlo» para que resulte algo más largo.




DEMO JUGABLE En PlayStation Store

PS3

# PURE

## Carreras Off-road de nueva generación

GÉNERO **CONDUCCIÓN**
COMPAÑÍA **DISNEY INTERACTIVE**
PROGRAMADOR **BLACK ROCK STUDIOS**
DISTRIBUIDOR **ATARI**
JUGADORES **X16**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
INSTALABLE **SÍ (1.045 MB)**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720P**
P.V.P. RECOMENDADO **59,95€**
disney.go.com/disneyinteractivestudios/pure

la alternativa



MX VS. ATV UNTAMED. Muy similar en su propuesta, aunque mucho menos divertido y espectacular.

**LA EXPERIENCIA** es un grado, eso es algo que está más que claro, y no podíamos esperar otra cosa de los programadores responsables de la mayoría de las entregas de la serie *ATV* para **PlayStation 2** que un título al menos divertido. Esta serie de conducción *arcade* en la que los protagonistas eran esos vehículos monoplaza de cuatro ruedas y un manillar tan de moda últimamente (conocidos por estos lares como *Quads*) nunca gozó de gran éxito en nuestro país, a pesar de tratarse de juegos la mar de entretenidos.

Pero el tiempo pasa, los estudios de desarrollo cambian de manos y ahora, bajo el cobijo de una multinacional tan poco dada a lanzar productos que nada tengan que ver con su filosofía familiar, llega un título que pretende popularizar de una vez por todas esta disciplina. Si no lo logra, no será por culpa de su calidad y espectacularidad, pues de ambas cualidades tiene para dar y tomar. Por cierto, y por atar todos los cabos de la historia, la saga *ATV* también debutó hace muy poco en **PlayStation 3** con un nuevo capítulo desarrollado por otros estudios de **THQ**, aunque no alcanzó el nivel al que nos tenía acostumbrados.

### El cielo es el límite

La estructura del juego es sencilla y no ofrece muchas novedades. El modo principal, denominado Tour Mundial, ofrece una serie de Ligas (cada una con un número de pruebas variable) que requieren una puntuación determinada para ser superadas. No será necesario acabar en primer lugar en estas pruebas para que esto ocurra, permitiendo de este modo más flexibilidad y libertad en el desarrollo. El jugador podrá elegir a un personaje que le represente (un detalle que no afecta a la jugabilidad, en absoluto) y también crear un vehículo para competir, eligiendo los componentes en un amplio catálogo de modelos que se irá ampliando a medida que superes los desafíos, y que poco a poco te permitirá construir el *ATV* perfecto.

Las pruebas que se te presentarán son de tres tipos: carrera, *sprint* y estilo libre. En la primera se mezclan velocidad y saltos, la segunda está más centrada en la conducción pura y dura y la tercera modalidad premia tan sólo los movimientos que realices estando en el aire.

Pronto descubrirás que tan importante es un aspecto de la competición como el otro. El inteligente método creado por los programadores de **Black Rock Studio** hace que, con cada acrobacia que realices en alguno de los muchos saltos que

**La mecánica del juego otorga la misma importancia a la conducción que a los saltos acrobáticos**














**Testigos de la velocidad.** Nueva Zelanda, California, Wyoming, Italia o Tailandia son algunos de los escenarios elegidos por los programadores del juego para recrear estas carreras. La belleza con la que están creados es comparable sólo con la altura de los saltos y desniveles que se han incluido, gracias a los cuales tendrás vistas increíbles.











**Construye tu Quad.** Antes de comenzar a jugar podrás modificar el ATV que viene por defecto con todo tipo de partes mecánicas y estéticas (hasta veinte elementos serán personalizables en total). A medida que ganes ligas, se irán añadiendo nuevos componentes que mejorarán las capacidades de la montura.







Las vistas que se obtienen de los circuitos desde alguno de los saltos son realmente impresionantes.









incorporan los circuitos (la mayoría de ellos de una altura impensable en el mundo real, de ahí su espectacularidad) se vaya llenando una barra que te permitirá realizar maniobras más complejas, algunas de ellas también bastante inverosímiles; además, también actuará como medidor de Turbo. Así pues, hay ciertas dosis de estrategia en la carrera. ¿Utilizar lo acumulado para ganar velocidad en cuanto sea posible o esperar a que esté llena del todo para realizar maniobras más complejas, que a su vez recuperan mucho más rápido este medidor? Si alguna vez has probado una entrega de la anteriormente citada saga *ATV*, ya sabrás que los movimientos aéreos se realizan mediante un sistema sencillo en un principio, pero que requiere de gran habilidad (y memorización) con el mando para lograr realizar con éxito los más complejos. De cualquier forma, todos los usuarios encontrarán seguramente su nivel idóneo de reto. El juego Online para un máximo de 16 participantes, una gran variedad de circuitos de elevada belleza (con unas vistas realmente impresionantes durante los saltos) y un motor gráfico que no da una sola muestra de flaqueo, redondean un título que se acerca peligrosamente al trono de la conducción todoterreno.




## evaluación


Carreras llenas de emoción y tensión, un apartado gráfico espectacular y un sistema de acrobacias que supone un reto creciente que va más allá de la simple necesidad de tomar bien cada curva.


Su propio concepto de juego y el hecho de permitir pilotar un sólo tipo de vehículo le puede colocar en cierta desventaja a la hora de competir contra rivales que se acercan en el horizonte.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | ON-LINE | RENDIMIENTO | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Tanto escenarios como pilotos y vehículos se encuentran recreados de forma magistral. | Banda sonora cañera y licenciada (Jeff Beck, Wolfmother y otros), y efectos contundentes. | Como debería ser la norma: «fácil de controlar, difícil de dominar»: accesible pero desafiante. | Muchos circuitos, competiciones variadas y gran variedad de opciones para crear el ATV. | Los 16 participantes en este modo podrán disfrutar de toda la intensidad del juego. | Una buena muestra del aprovechamiento de las capacidades de PS3 en varios sentidos. | Un debut excelente de esta disciplina y del grupo de programación en la nueva generación. |
| 9,1 | 9,0 | 9,0 | 8,9 | 8,9 | 8,8 | 9,0 |




# PLAY CHAPAS







GÉNERO **DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **ZINKIA ENTERTAINMENT**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-NO.**
GRABAR PARTIDA **128 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **29,99 €**
es.playstation.com

la alternativa




BUZZ! Si te gusta jugar junto a tus amigos con una PSP, Concurso De Bolsillo es otra gran opción.

Antes de empezar a hablar de ***PlayChapas*** permitidnos la licencia de dar nuestra más sincera enhorabuena. Que un juego de toda la vida como es el fútbol chapas sea cada vez menos habitual en nuestras calles y alguien lo haya resucitado en una videoconsola es una buena noticia. Esto nos hace pensar en títulos que podrían darse en un futuro, como por ejemplo un simulador de «El escondite inglés» o un «Correquetepillo Compilation». Bromas aparte, hay que darle las gracias a **Sony C.E.**, al igual que deben ser vitoreados todos aquellos que se atreven a practicar algo tan arriesgado hoy día como la innovación. ***PlayChapas*** recupera el reglamento de ese juego que todos hemos disfrutado entre líneas pintadas con tiza, pero siguiendo los patrones que rigen las competiciones oficiales. Por tanto, se acabó eso de «cuando juego con mis amigos eso no se puede hacer...», aquí todo está controlado por la CPU, que como buena jueza no dudará en pitar faltas o amonestar a tu chapa en caso necesario.

## PlayChapas utiliza el reglamento de la Real Federación Española de Fútbol Chapas para los partidos

### Difícil de dominar

Como resulta obvio que en una **PSP** es harto complicado golpear una chapa, se ha optado por un sistema en el cual, mediante la cruceta de nuestra consola, podemos ajustar la dirección y la potencia del impacto de un modo similar al de los juegos de billar.

En realidad todo se reduce a elegir la chapa que quieras mover, ajustar la dirección y presionar uno de los botones de la **PSP** con mayor o menos insistencia según la distancia que desees que ésta recorra. Entre unos y otros hay diferencias: ⊗ sirve para un golpe normal, y ◎ para disparar a puerta. ¿Qué diferencia hay entre pasar y disparar? En realidad ninguna, lo que pasa es que los goles serán anulados si no has declarado primero la acción de chutar, puesto que en ese caso no habrías dado tiempo al portero para colocarse. Además, si lo que quieres es realizar un súper disparo y mandar un balón rodeado de fuego hacia la meta rival, también podrás hacerlo con el botón △. Eso sí, conviene reservarlos para las ocasiones especiales, ya que sólo dispondrás de tres por partido. Son efectivos pero no imparables, lo que contribuye a un correcto equilibrio y a no mermar el realismo.

El planteamiento es sencillo, pero llegar a dominarlo requiere muchas horas de práctica. El número de movimientos que puedes realizar en cada turno está limitado a tres y en el momento en que impactes el balón, dicho turno termina. Esto hace de ***PlayChapas*** un juego de pura estrategia en el que hay que pensar mucho antes de ejecutar una acción.

Ya no sólo hablamos de hilar fino para marcar un tanto, nos referimos también a medir los movimientos, los rebotes y la posición del contrario para que todos nuestros fallos no se conviertan en jugosas ocasiones de gol para ellos.



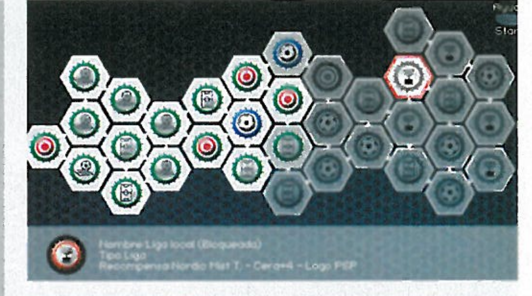

**A un toque.** Únicamente es posible realizar tres movimientos por turno; no obstante, si consigues pasar el balón a ún compañero con la fuerza justa para que éste no se salga de la zona iluminada podrás realizar una acción más para tirar a puerta.







En el taller puedes editar las chapas de tu equipo no sólo en cuanto a apariencia externa, sino también en habilidades.







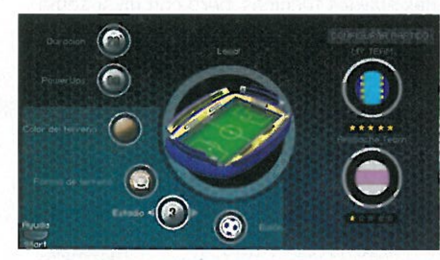
**Lee y aprende.** Durante los primeros partidos que juegues aparecerán unos letreros que te indicarán cómo jugar, al mismo tiempo que se explican las reglas.




## Entrena y compite.

En el modo Competición debes superar diversas pruebas y ganar competiciones. Así lograrás items que te permitirán mejorar tus chapas y crear un equipo invencible para humillar a tus amigos.










**¿Te molesta? Quítala de en medio.** Mientras las chapas no estén pisando el área, tienes libertad total para repartir leña. Si ves que una chapa te bloquea el paso, lánzate contra ella para mandarla bien lejos. Ten cuidado porque te podrán sancionarán con tarjeta.










**THE ELF**
A veces miramos demasiado lejos y perdemos la perspectiva del juego real, directo, compartido, el de toda la vida. PlayChapas te devuelve esas sensaciones.

**NEMESIS**
La idea de jugar a las chapas en la PSP no es tan descabellada (recuerdo los juegos basados en Subbuteo), aunque de pequeño yo era más de la Vuelta Ciclista.

**DE LÚCAR**
Viendo el excelente resultado que han conseguido con las chapas y el fútbol, solo falta que se animen y nos preparen una vuelta ciclista con chapas, para PSP.

**ANNA**
Innovación y sencillez, esto es lo que nos gusta: apuesta por un juego clásico, simple y urbano, y apoya a grupos españoles dándoles la oportunidad de aparecer en la BSO.

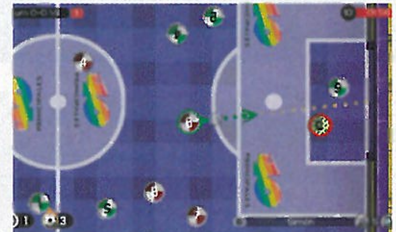
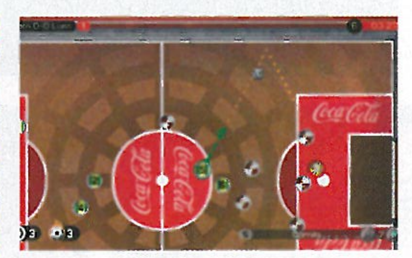
**R. DREAMER**
Para mi va a ser como volver a la niñez, pero sin tener que ponerme refuerzos en las rodilleras y sin llenar la casa de arena. Un juego entrañable y divertido.









### Sé el mejor a las chapas

El modo Competición representa el verdadero reto de ***PlayChapas***. El planteamiento de éste es similar al de *Virtua Tennis*, por lo tanto ya podéis imaginar cómo va la cosa: coge un equipo e inscríbelo en competiciones para triunfar en el mundo de las chapas, realizando entremedias pruebas para desbloquear otros retos o torneos. Las pruebas son variadas, aunque todas tienen que ver con aspectos concretos del fútbol chapa: desde marcar cierto número de goles en complicadas posiciones hasta remontar resultados adversos contra equipos controlados por la máquina. Pero, sin duda, uno de los aspectos en los que más se ha pensado a la hora de realizar este título es el multijugador. Al típico modo para jugar vía WLAN con otra persona que posea el juego se le une otro menos habitual hasta ahora en PSP: el modo *Split*, que nos permitirá jugar contra un amigo con una única consola. Para ello, ambos contrincantes tienen que, sencillamente, realizar las acciones de su turno y pasar la **PSP** al rival para que haga lo propio tal y como se hace en *Buzz*!

## El modo Split permite pasar la consola a un amigo para que ambos juegen un turno

Pero los alicientes de disfrutar ***PlayChapas*** con amigos no acaban ahí, ya que el modo Compartir permite jugar a dos personas, cada una en su máquina, con un sólo UMD. Y para culminar la faena, contarás también con un taller para personalizar las chapas o mejorar sus dotes con *items* que hayas conseguido al superar los retos del modo Competición. El resultado es un juego que sabe entretener sin grandes alardes técnicos, pero con un sistema simple lleno de posibilidades que pone en pantalla las sensaciones de siempre.

### evaluación


Un juego de siempre, nuestro y con el que todos nos hemos divertido. El reglamento de la Federación de Fútbol Chapas lo convierte en un título serio y sesudo del que pueden disfrutar personas de todas las edades; además, ha sido creado en España.

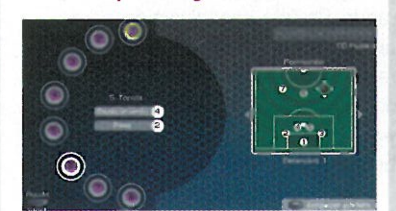

Gráficamente se podrían haber esmerado un poco más. En cuanto a la mecánica, no cuenta con tanta variedad de situaciones como en el fútbol real, por lo que a ciertos usuarios les puede resultar repetitivo. Algún modo de Liga o Copa le hubiera venido bien.

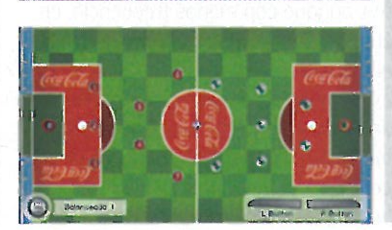
| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | MULTIJUGADOR | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|
| Ciertamente un juego de chapas no da para muchos alardes... es minimalista, sin complicarse. | Canciones de grupos conocidos acompañan los menús. En los partidos, el sonido ambiente es correcto. | Todas las sensaciones del fútbol chapa están fielmente plasmadas. Buen modo Competición. | El modo Competición es todo un reto. Como juego de fútbol, te durará exactamente lo que tú quieras. | Geniales los modos para jugar con una o dos portátiles, con o sin UMD's. Falta un On-line. | Una apuesta divertida que no brilla técnicamente, pero representa el fútbol chapas con todo rigor. |
| 8,0 | 8,9 | 8,6 | 8,5 | 8,6 | 8,5 |

# CÓMO JUGAR A PLAYCHAPAS

UN HECHO COMPROBADO ES QUE TODO EL MUNDO HA JUGADO ALGUNA VEZ AL FÚTBOL CHAPAS Y QUE ABSOLUTAMENTE NADIE CONOCE LAS REGLAS, NI LA TÉCNICA. LEE Y APRENDE A JUGAR COMO ES DEBIDO

**ALINACIONES Y FORMACIONES.** Elige tu formación entre las que hay disponibles. Las ofensivas te permiten marcar goles más fácilmente, pero te dejan muy desprotegido atrás. Con las defensivas puedes aguantar el resultado.







**MUEVE EL EQUIPO.** Selecciona con la cruceta la chapa que quieres mover, ajusta la dirección del desplazamiento y pulsa ⊗ (o ◯ si vas a chutar) el tiempo que estimes necesario para no pasarte ni quedarte corto.



## Consejo.

Trata de acabar todos tus turnos con un disparo a portería, así crearás peligro y tu rival no desbaratará tus jugadas cuando le toque a él.









**REGLAMENTO.** Puedes golpear las chapas rivales para apartarlas, pero si lo haces contra una que esté en el área te pitarán penalty o falta en ataque, según lo que corresponda. El número de acciones por turno está limitado a tres.





# FIFA 09





## Año tras año mejorando la jugabilidad



GÉNERO **DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **EA SPORTS**
PROGRAMADOR **EA SPORTS VANCOUVER**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
JUGADORES **x8**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **SÍ**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **735 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **34,95 €**
fifa09.ea.com/
3+

**AÑO TRAS AÑO**, EA Sports trata de arrebatar el trono al mejor simulador de fútbol, *PES*. Y aunque la batalla principal se va a librar en la nueva generación de consolas, ambas compañías siguen apoyando a la veterana de **Sony**, conscientes del gran público que arrastra **PS2**.

Y los primeros en golpear, como de costumbre, han sido los norteamericanos. ***FIFA 09*** llega a **PS2** con ambición y ciertas novedades. Una de las más destacadas es la mejorada física del título, tanto del balón como de los jugadores. Ahora éstos son más «corporales»: el contacto se nota mucho y es más realista, de tal forma que los futbolistas fuertes podrán ganar fácilmente la posición a los débiles, que a su vez serán más ágiles. Se han creado, además, nuevos movimientos de los jugadores (menos ortopédicos que en ediciones anteriores), así como una IA mejorada, especialmente en ataque: los compañeros se desmarcan mejor, buscan los pases y los piden. En cuanto a los defensores, su inteligencia apenas presenta cambios, en ocasiones verás ciertos problemas defensivos (algo ridículos), jugadores estáticos y alguna «cantada» del portero. Sin embargo, no es algo demasiado grave, pues estos problemas son esporádicos.

Por otro lado, uno de los mayores inconvenientes de *FIFA* a lo largo de los años ha sido su falta de fluidez en el juego, la respuesta pesada de los jugadores y la lentitud de los partidos. Estos problemas se han intentado subsanar en esta edición con bastante acierto y, por fin, veremos unos encuentros más realistas, con un ritmo más veraz y una velocidad mayor en los encuentros. Todo ello fomentado por una ambientación perfeccionada en forma de vídeos que aumentan la sensación de estar en un campo de fútbol, como cuando vemos al portero matándose a correr para llegar a rematar un corner.

### Un Be a Pro descafeinado

La novedad principal de ***FIFA 09*** para **PlayStation 2** es la ampliación del modo Conviértete en Profesional. Ahora cuenta con la posibilidad de jugar cuatro temporadas con un mismo jugador, que irá evolucionando hasta que llegue a ser un grande.

Al igual que en la versión de nueva generación, el jugador controlará al futbolista desde una cámara trasera y tendrá que ir cumpliendo una serie de objetivos por partido para ir mejorando. Resulta muy divertido, pero presenta problemas gráficos: ciertas texturas tardan en aparecer, los jugadores están achatados como *hobbits* y el juego pierde fluidez debido a unos tiempos de carga demasiado altos.

Estos problemas también se repiten, aunque con menos frecuencia, en el resto del título. Jugadores que se quedan como estatuas o momentos extraños en los que se espera un vídeo de animación y éste no arranca (manteniendo la cámara normal pero sin poder hacer ningún movimiento). Son *bugs* que deberían haber sido corregidos pues, aunque son detalles de apenas importancia, denota que el título de **EA** tendría que estar más pulido para ser un juego de fútbol redondo.

***FIFA 09*** llega a la 128 *bits* de **Sony** con alguna novedad, con ciertos problemas de los de siempre, pero con una jugabilidad que va sumando enteros año tras año y que ya está a la par con su gran rival.



la alternativa



PES 2008. Al menos hasta el nuevo PES, ningún título es muy superior.









Ahora los jugadores se desmarcan mejor, ya no te cabrearás ante un gran hueco desaprovechado por la IA.



**« Desde fuera.** Muchos nos frustramos el año pasado al ver cómo era imposible meter un gol desde media o lejana distancia. Ahora es posible.




**« Métela otra vez Torres.** Imposible resistirse a revivir la final de la Eurocopa, aunque aquí nos ganaron los alemanes...



Lógicamente no llega a la calidad de PS3, pero para la veterana este parecido con Xavi es más que notable.

# FIFA 09 estrena una nueva física que hará más corpóreo al jugador

## evaluación



Nueva física, nuevas animaciones y más fluidez en el juego. FIFA 09 brilla más que nunca en su apartado jugable, y se le añade un Be a Pro más desarrollado.



Ciertos fallos que revelan prisas en el desarrollo: algunos bugs, problemas esporádicos con la IA o altibajos gráficos, especialmente en el Be a Pro.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | TOTAL |
|---|---|---|---|---|
| En general son de calidad para PS2, aunque algunas veces hay problemas con ciertas texturas | Como siempre Paco González y Manolo Lama en los comentarios y música de buena calidad. | Más pulida que nunca. El mayor handicap de FIFA se está convirtiendo en su mayor virtud. | La que tú quieras darle. Opciones no faltan: Manager, competiciones, On-line y este año Be a Pro. | Muy difícil lo tendremos para elegir este año... De momento, FIFA ha empezado muy bien. |
| 8,5 | 9,5 | 9,5 | 9,5 | 9,2 |

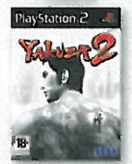
# YAKUZA 2






## Perseguido por su pasado

PS2

GÉNERO
**AVENTURA/ACCIÓN**
COMPAÑÍA
**SEGA**
PROGRAMADOR
**SEGA**
DISTRIBUIDOR
**SEGA**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE
**INGLÉS-INGLÉS**
SELECTOR
50/60 HZ **SÍ**
PANTALLA
PANORÁMICA **SÍ**
SONIDO SURROUND
**NO**
MEMORY CARD
**215 KB**
P.V.P. RECOMENDADO
**29,99 €**
www.sega.es
18+


la alternativa


GTA: SAN ANDREAS. Con mayor libertad de acción que Yakuza 2, sigue un esquema parecido en su desarrollo.

recomendado CALIDAD PRECIO PlayStation

**CADA VEZ** se dan menos casos, pero antes era habitual que muchos títulos llegaran con retraso a Europa desde Japón. Y en esta línea nos encontramos con ***Yakuza 2***, que vio la luz en 2006 en tierras niponas y ahora nos llega a nosotros. Así pues, no es de extrañar que su entorno gráfico resulte algo añejo, aunque aguanta el tipo bastante bien debido a que en su momento fue de lo mejorcito en **PlayStation 2**. Como contrapartida, un precio muy competitivo: 29,99 €.

Dejando a un lado los pros y los contras, ***Yakuza 2*** retoma la historia de la primera parte. Kazuma Kiryu se ha retirado para cuidar a Haruka, la hija de Yumi. Sin quererlo, se verá forzado a regresar a la actividad como miembro del clan mafioso *Tojo*.

El esquema de juego es idéntico a la primera parte, con pequeñas innovaciones, sobre todo en lo que se refiere al sistema de combate. Como por ejemplo, la posibilidad de atacar enemigos a tu espalda con golpes «flojos» o la de fijar el blanco con la posibilidad de cambiar de adversario de manera mucho más rápida y precisa. El resto se mantiene, con la barra de *Heat* para realizar espectaculares golpes (algunos utilizando partes del escenario) que dejan a tu enemigo grogui.

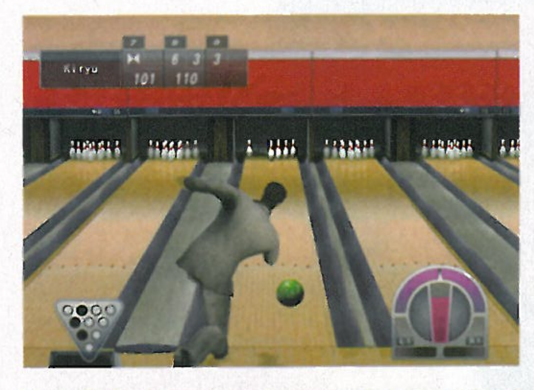
Aunque pueda parecer que ***Yakuza 2*** es una aventura de desarrollo abierto como un *GTA*, la verdad es que el título de **Sega** es más bien un *beat'em-up* en 3D con un argumento muy interesante que refleja el estricto sentido del honor de la *yakuza* japonesa. Las misiones alternativas a disposición del protagonista son las que han podido motivar la comparación con la serie *GTA*; sin embargo, en ***Yakuza 2*** no alcanza las dimensiones ni la libertad de la saga de **Rockstar**. Esto no quiere decir que ninguno de los dos sea mejor ni peor que el otro, simplemente estamos ante juegos diferentes.

Las citadas misiones secundarias servirán para mejorar las habilidades de Kazuma y llegar con un personaje fuerte a los momentos claves de la historia. Entre estos objetivos podemos se hallan distintas pruebas: te pedirán que encuentres a un ladrón, defender a algún viandante o encontrar ciertos objetos. A todo esto hay que sumar los minijuegos que serán una manera divertida de descansar entre tanta pelea. Es posible jugar a los bolos, el *mahjong*, a las máquinas tragaperras y se ha llegado a incluir una recreativa que simula *Virtua Fighter*. La oferta de ***Yakuza 2*** es amplia y variada; además, existe la posibilidad de ligar con chicas en determinados bares (como en la primera parte) y se ha incorporado a

## Sentirás el poder de la Yakuza en la piel de Kazuma Kiryu

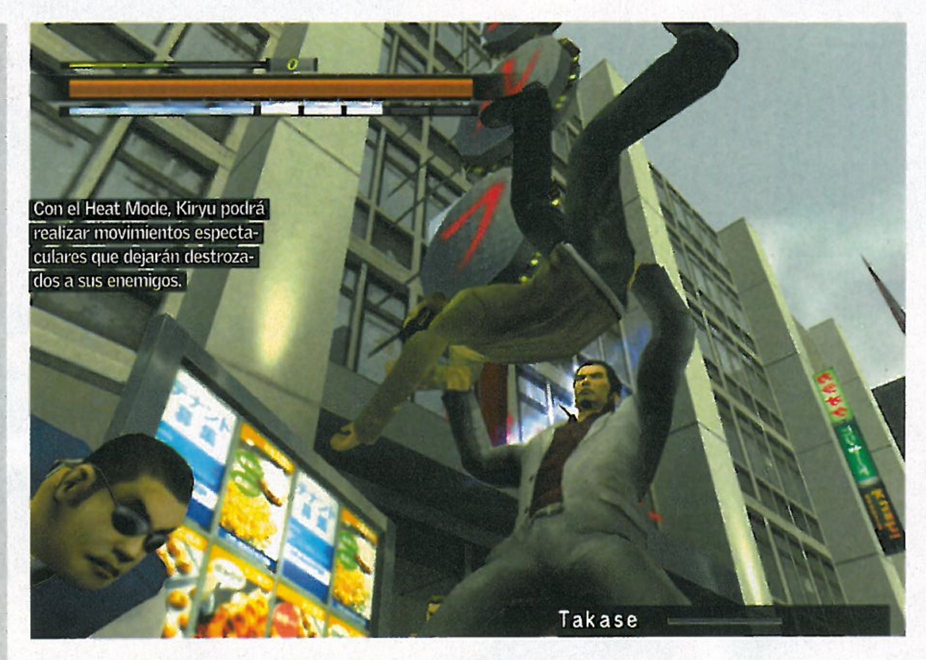
la aventura principal un buen número de secretos y material adicional, intentando así fomentar una segunda vuelta por las tres ciudades que comprende.

En cuanto a los puntos flacos, llama la atención el excesivo hincapié que se ha hecho en las secuencias. Son una parte esencial para entender el desarrollo de la trama, pero los desarrolladores no han sabido encontrar el equilibrio y se convierten en extensos diálogos que rompen el ritmo del juego. Asimismo, siendo un título en el que la historia es tan importante, no entendemos por qué no se ha traducido al castellano.





**TIEMPO LIBRE.** Hay una grandísima variedad de minijuegos. Golf, bolos, mahjong e incluso una parodia de Virtua Fighter llamada «YF6» en los Clubes de Sega, que encontrarás a lo largo de los emplazamientos en los que transcurre la aventura de Kazuma Kiryu.



Con el Heat Mode, Kiryu podrá realizar movimientos espectaculares que dejarán destrozados a sus enemigos.





**« Daigo Dojima.** Kazuma quiere convertirle en el nuevo dirigente del clan Tojo. Hará todo lo posible para convencerle, hasta pelear contra él como vemos en esta pantalla.



Aparte de cumplir con los objetivos que desencadenan la historia, Kazuma tendrá tiempo para comprar y completar misiones alternativas.





**Y EN JAPÓN... YAKUZA: KENZAN.** En Japón ya pueden disfrutar de esta precuela de la serie. Transcurre 400 años antes, en el Kioto del periodo Edo, con un guardaespaldas llamado Kazumanosuke Kiryu como protagonista.

## Visita tres ciudades y pelea en las calles con sus maleantes

### evaluación



Se ha mejorado el sistema de combate, sobre todo a la hora de enfrentarnos con varios enemigos. El argumento vuelve a ser uno de los puntos fuertes.



El exceso de secuencias, tanto por número como por extensión, rompe el ritmo del juego y lo hace un poco pesado. Sobre todo al principio de la aventura.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | TOTAL |
|---|---|---|---|---|
| Es un juego de 2006, pero tiene un motor gráfico sólido y coherente. Resulta bastante creíble. | Diálogos en japonés y una banda sonora correcta, aunque no llega a destacar sobre el resto. | Si no fuera por las secuencias, mejora lo visto en la primera parte. Peleas espectaculares. | Si quieres descubrir todo lo que oculta Yakuza 2, vas a tener juego para una eternidad. | Si te gustó la primera parte debes jugarlo. Además, tiene un precio bastante interesante. |
| 8,5 | 8,0 | 8,3 | 8,6 | 8,4 |




# NARUTO ULTIMATE NINJA 3

## Sigue el camino del ninja




GÉNERO
**LUCHA-RPG**
COMPAÑÍA
**BANDAI NAMCO**
PROGRAMADOR
**CYBERCONNECT2**
DISTRIBUIDOR
**ATARI**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE
**CASTELLANO-JAPONÉS**
SELECTOR
50/60 HZ **NO**
PANTALLA
PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND
**NO**
MEMORY CARD
**168 KB**
P.V.P. RECOMENDADO
**49,95 €**
www.naruto-videogames.com

la alternativa




DBZ: BUDOKAI TENKAICHI 3.
No es Naruto, pero tiene el mismo toque anime y un gran elenco de luchadores.

**DECIR QUE** el manga creado por Masashi Kishimoto, hace ya casi diez años, está arrasando en todos los rincones del planeta, no es ninguna novedad. Y si no, echa un vistazo a los títulos del catálogo de **PS2** basados en esta serie...

Es por esto que el equipo de **CyberConnect2**, responsables de otros títulos de dicha franquicia, ha decidido desarrollar la tercera parte de *Ultimate Ninja*. Y pese a venir un poco flojo en cuanto a novedades, es sin duda el mejor título de lucha de Naruto para la 128 *bits* de **Sony**. Así pues, esta nueva entrega no ha variado lo más mínimo en cuanto a jugabilidad se refiere: los combates siguen siendo igual de fluidos, con un par de botones y sencillos comandos podrás ejecutar todos los movimientos de los personajes. Nada de enrevesados *combos* de mil teclas.

El motor gráfico tampoco presenta nada nuevo, y sigue mostrando unos gráficos *cel shading* de gran calidad y muy acordes con toda la estética *anime*. Los más de cuarenta personajes que forman el plantel están recreados partiendo directamente de la serie de televisión, por lo que la fidelidad está más que asegurada. Además, para los más puristas, se ha incluido la posibilidad de escuchar las voces en su versión original japonesa.

Este enorme elenco de luchadores poblarán nada menos que veinte escenarios idénticos a sus orígenes. Así, cada localización contará con hasta tres planos de acción por los que el jugador podrá moverse libremente para huir, recuperarse o simplemente tomar una posición de cierta ventaja. Ventaja que también darán los *items* que aparecerán durante los combates, totalmente indispensables para recuperar el valioso *Chakra* con el que ejecutar los más temibles *Jutsus* o para tender la peor de las trampas a todos tus oponente.

En cuanto a los modos de juego, se mantiene el viejo Uno contra Uno en el que podrás medirte contra la máquina o contra un amigo. En esta modalidad se irán añadiendo personajes y nuevas habilidades a medida que se vaya avanzando en las diferentes aventuras que propone el juego.

### Sólo para fans de la saga

Una de las aventuras de ***Ultimate Ninja 3***, creada en exclusiva para la ocasión, te pondrá en la piel de un Naruto deseoso de vencer el torneo Todos contra Todos organizado por Tsunade. Durante el desarrollo deberás mejorar y ampliar tus habilidades completando las diferentes misiones propuestas por los habitantes de la villa de la Hoja, que casi siempre terminarán en un combate o un minijuego.

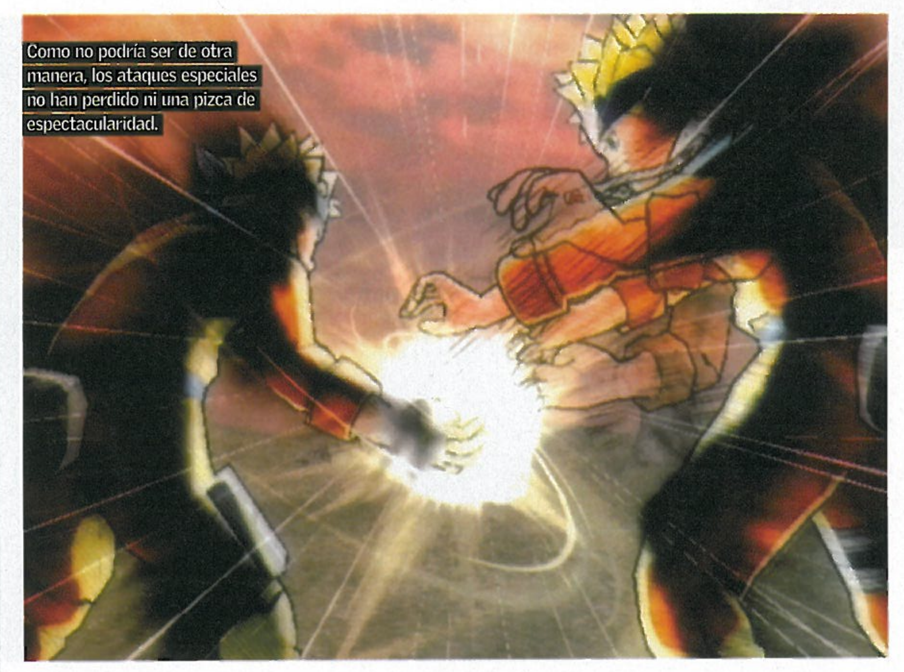
Por último, el modo Historia Héroe te permitirá revivir los mejores combates de la serie de TV, desde la saga de *El país de la Ola* hasta *La recuperación de Sasuke*.

Si es tu primer *Ultimate Ninja*, hazte con él. Si tienes los anteriores, piénsatelo bien, ya que las únicas novedades de esta nueva entrega pasan por un aumento de personajes y una exclusiva, pero corta aventura.

## ESCOGE TU CAMINO



**Explora la villa oculta de la Hoja.** Aunque su extensión no es gran cosa, tendrás a tu disposición un buen número de misiones donde interactuarás con los personajes más famosos de la serie. Además, se ha creado una aventura original en exclusiva para Naruto Ultimate Ninja 3.



Como no podría ser de otra manera, los ataques especiales no han perdido ni una pizca de espectacularidad.




**Ábrete paso a mamporros.** Si lo tuyo no son las tareas de explorador y prefieres pasar a la acción directamente, podrás recorrer la historia original del anime: desde la saga de Zabuza hasta la más reciente en la que Sasuke abandona la villa oculta de la Hoja para pasarse a las filas de Orochimaru.







**Minijuegos.** Algunos de los personajes de la villa de la Hoja te propondrán diversos minijuegos en vez de pelear.




El sistema de juego no ha variado un ápice desde su anterior entrega. Pero, si algo funciona ¿para qué cambiarlo?




Una de las pocas novedades es la posibilidad de invocar enormes criaturas que te ayudarán durante el combate.



### evaluación



Una aventura original creada especialmente para el juego, además de un repaso a la historia del anime. Más de 40 personajes e infinidad de mejoras a tu disposición.



Pocas novedades. Salvo por el incremento de personajes y sus características, encontrarás un título muy parecido a su predecesor.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | TOTAL |
|---|---|---|---|---|
| Tanto los gráficos del juego como las escenas de animación gozan de un cel shading de calidad. | La banda sonora, sin ser la original, cumple sin más. Las voces están en versión original. | Nada de complicados combos de mil botones. Un control sencillo a la par que potente. | A pesar de contar con varios modos de juego, la duración de cada uno de ellos es la justa. | Sólo los aficionados a Naruto encontrarán diferencias entre ésta y las anteriores entregas. |
| 8,5 | 7,5 | 8,5 | 7,0 | 7,5 |







**Demoliciones.** Podrás tirar abajo todo tipo de edificios utilizando el explosivo C-4, mediante ataques aéreos o disparando obuses desde el tanque. Una forma bastante rápida de liquidar a todos los enemigos.










**Por robar, que no quede.** Al estilo GTA, podrás tomar prestado todos los vehículos al alcance de tus ojos. Niños, no lo hagáis en casa.



# MERCENARIES 2 WORLD IN FLAMES

## Mejor echar la vista atrás



GÉNERO **SHOOTER**
COMPAÑÍA **ELECTRONIC ARTS**
PROGRAMADOR **PI STUDIOS/ PANDEMIC**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
JUGADORES

ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **SÍ**
MEMORY CARD **476 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95 €**
Emercenaries2.es
16

**EL CHASCO** que me he llevado con este *Mercenaries 2* para 128 *bits* ha sido monumental. Unas semanas antes del E3 de 2007, tuve ocasión de probar el juego durante una visita a **Pandemic Studios**, y me quedé asombrado. Aún con sus notables limitaciones respecto a **PS3**, la entrega **PS2** era divertida y prometía. Un año y pico después, llega a mis manos la versión final y lo que me encuentro es una niebla digna de *Silent Hill* y misiones comunes con **PS3** sólo en el nombre, porque han sido capadas sin ningún tipo de imaginación. Es cierto que el juego conserva una mecánica parecida (tres personajes a elegir, desarrollo libre) y no existen demasiadas alternativas hoy en día para **PlayStation 2**, pero esta secuela no aguanta una comparativa con la edición anterior, comercializada tres años antes. Las demoliciones del primer *Mercenarios* eran mucho más espectaculares, al igual que los escenarios. En cambio, caminar por *Mercenaries 2* es como andar por una tierra tras una hecatombe nuclear, sin casi tráfico ni peatones.

Aunque el precio es ajustado (40 €), compensa más ahorrar y comprarse una **PS3** y su respectivo *Mercenaries 2*. O si no, localizar el antiguo.

**la alternativa**



MERCENARIOS Ni lo dudes: la primera parte es infinitamente superior, aunque hayan pasado tres años largos.




**Y dale con los QTE.** El robo de determinados vehículos, como los tanques, se efectua tras completar con éxito un Quick Time Event. Al final resultan cansinos.

**evaluación**

Se agradece el doblaje al castellano y lo ajustado de su precio, pero EA debería haber presionado más a PI Studios a la hora de desarrollar esta versión descafeinada de Mercenaries 2. El mismo hardware nos ha dado títulos mucho mejores, como Freedom Fighters o el primer Mercenarios.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | TOTAL |
|---|---|---|---|---|
| 6,4 | 8,8 | 6,5 | 6,7 | 6,6 |

Lo mejor del juego: magnífico doblaje al castellano y sonido surround.

No hay cooperativo, las misiones son peores que en PS3 y la IA es nefasta.

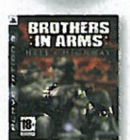


¿Lo aguantará tu cabeza?
echochrome
Un desafío para tu mente
echochrome: Un desafío para tu mente
Echochrome para PSP. Un desafío para tu mente.
Enfréntate a un mundo de estructuras increíbles que pondrán a prueba tu inteligencia. Ilusiones ópticas que jugarán contigo. Perspectivas que te sorprenderán. Deja que tu cerebro te muestre caminos que antes no existían. Y recuerda, lo que ves es lo que es. Echochrome para PSP. Un desafío para tu mente.
www.echochromegame.com
PSP
PlayStation Portable




# BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

## Épica bélica de corte realista




GÉNERO **SHOOTER**
COMPAÑIA **UBISOFT**
DESARROLLADOR **GEARBOX**
DISTRIBUIDOR **UBISOFT**
JUGADORES **x20**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO/CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
brothersinarmsgame.es.ubi.com
18+

**ES MUY PROBABLE** que esta tercera entrega de la saga bélica de **Gearbox** (tras *Road To Hill 30* y *Earned In Blood*) no coseche el éxito que merecería debido a su época de lanzamiento. El otoño nos espera calentito, lleno de títulos muy esperados, y ***Hell's Highway*** pertenece a un género (el *shooter* ambientado en la Segunda Guerra Mundial) que para muchos ofrece ya pocas novedades. Sin embargo, lo cierto es que el título de **Gearbox** y **UbiSoft** es un juego sólido, de muy alta factura técnica, que conserva las mejores ideas de la saga y añade otras nuevas bien desarrolladas. Eso coloca a ***Hell's Highway*** muy por delante de otros juegos ambientados en el mismo conflicto y hace de éste un título que no deberán perderse los aficionados a esta serie.

Continuando la historia de anteriores ediciones, ***Hell's Highway*** nos pone en las botas de los sargentos Backer y Hartsock, parte de la ofensiva aliada sobre la Europa ocupada por los alemanes que formó parte de la operación *Market Garden*. Enfrentados a las tropas de élite de la *Wehrmacht*, deberemos atravesar los Países Bajos en nueve fases. Éstas se verán continuamente complementadas con espectaculares y muy cuidadas cinemáticas que desarrollarán una historia con el tono bélico épico marca de la casa. Ya sobre el campo de batalla, nos encontramos ante un *shooter* de corte realista, que puede resultar incluso demasiado difícil en los modos avanzados de dificultad, y en el que la dirección táctica de las escuadras bajo nuestro mando constituye gran parte de la diversión. Así, deberemos dirigir a nuestros hombres sobre el terreno de combate, lo que se realiza a través de un interfaz sencillo e intuitivo (puede que demasiado simplificado) para lograr maniobras ofensivas que resultan, cuando tienen éxito, altamente satisfactorias. Así, tan importante será tener pericia con las armas como rapidez de pensamiento y visión táctica: como viene siendo habitual en la saga *Brothers In Arms*, las unidades enemigas deberán ser suprimidas (sometidas a una lluvia de fuego para reducir su capacidad de lucha) antes de flanquearlas y destruirlas.

Además, ***Hell's Highway*** incorpora coberturas blandas que podremos destruir con granadas, *bazookas* y los escasos tanques que manejaremos en el juego. La Inteligencia Artificial está bastante cuidada, aunque no exenta de errores: nuestros torpes soldados no se alejarán si activamos una carga explosiva, por ejemplo.

En el terreno multijugador, echamos de menos un modo cooperativo, que sí estaba presente en anteriores versiones. En el modo On-line nos aguardan tan sólo seis mapas, capaces de acoger un total de veinte jugadores divididos en escuadras, cada una de ellas liderada por un jugador responsable del posicionamiento de todo el grupo.

**Tan importante será la pericia con las armas como la rapidez de pensamiento y la visión táctica**

la alternativa

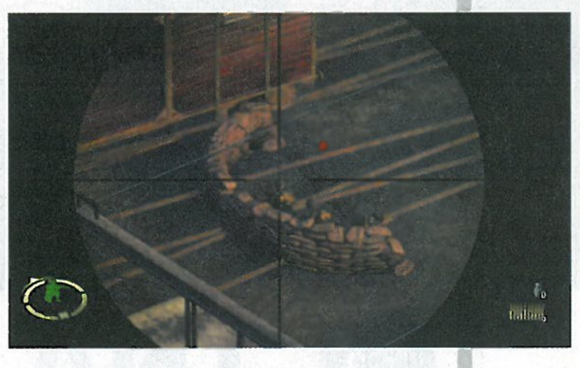



**BATTLEFIELD B.C.** Ambientación contemporánea, pero el mismo tono realista y escenarios destructibles.



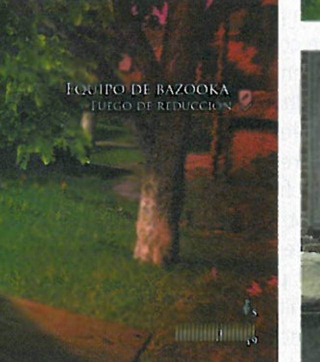
**« Hermanos de sangre.** El liderazgo creará fuertes lazos. Si enviamos a nuestros hombres a una mala posición y mueren, nos sentiremos culpables.








El modo para ponernos a cubierto y disparar con mayor precisión lo aprovecharemos continuamente.






## ¡A CUBIERTO!

La mayor parte de los tiroteos se desarrollarán con ambos bandos a cubierto, en posiciones estáticas: nadie se atreve a asomar la cabeza... como debe de ocurrir en la realidad. La posibilidad de reventar la cobertura de los enemigos con una granada es, muchas veces, lo que inclinará la balanza a nuestro favor.

## evaluación


El tono realista, la gestión táctica de unidades y la elevada dificultad cimentan un título sólido, de buen acabado e impecable ambientación histórica.


La historia se hace algo corta: no más de diez horas para el jugador experimentado. Además, echamos de menos un modo cooperativo, inexplicablemente suprimido.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | ON-LINE | RENDIMIENTO | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Un acabado muy digno de explosiones y humo, si bien ciertas geometrías resultan algo simples. | Efectos poco espectaculares para armas de gran calibre. Banda sonora de fanfarrias, convencional. | El uso de coberturas y el apartado táctico mejoran mucho la mecánica clásica del shooter. | Algo corto, si no tenemos en cuenta las muchas cinemáticas. El multijugador alargará la vida del juego. | A pesar de la lamentable pérdida del modo cooperativo, el juego táctico competitivo promete. | PlayStation 3 mueve sin problemas sus geometrías no demasiado complejas. Buenas partículas. | Excelentes novedades y buen acabado, si bien algunas ideas deberían aprovecharse algo más. |
| 8,7 | 8,0 | 9,0 | 8,3 | 8,3 | 8,8 | 8,9 |



# TNA IMPACT!

## Reparte tortazos como en la TV



GÉNERO
**LUCHA LIBRE**
COMPAÑÍA
**MIDWAY**
DESARROLLADOR
**MIDWAY**
DISTRIBUIDOR
**ATARI**
JUGADORES
ON-LINE
**SÍ**
TEXTO-DOBLAJE
**CASTELLANO-INGLÉS**
CONECTIVIDAD PSP
**NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE
**SÍ (4361 MB)**
P.V.P. RECOMENDADO
**69,95 €**
www.tnagame.com
16

**TNA ES** una de esas franquicias de lucha libre que tan de moda están en Estados Unidos. Y, aunque esta disciplina no está muy extendida en nuestro país, cada vez son más los aficionados. Buena prueba de ello es el hecho de que una importante cadena de televisión española haya comprado los derechos de retransmisión para este deporte. ¡Y con comentaristas profesionales en castellano! Resumiendo *grosso modo*: *TNA* es un *show* de lucha libre, cuya principal diferencia con otros deportes similares es el ring hexagonal (no confundir con la jaula hexagonal de la *UFC*). Los combates pueden ser el clásico Uno contra Uno o el Dos contra Dos por equipos. Por lo general, vence el luchador que consiga la sumisión de su contrincante o el K.O. por tiempo (o, dependiendo de la categoría, el que consiga la «X» colgada sobre el ring).

Para conseguir estos objetivos, los luchadores emplean todo lo que tienen a mano. Desde su golpe más letal hasta la llave más enrevesada. También les está permitido bajar del ring y hacerse con cualquier objeto contundente que se halle en las inmediaciones. **Midway**, responsables de incontables juegos de lucha y con gran experiencia en este sector, ha sido la responsable de trasladar toda esta acción desenfrenada a *TNA Impact!*

Para empezar, el título cuenta con la licencia oficial de la *TNA*, por lo que estarán presentes estrellas de la lucha libre como Kurt Angle o Christian Cage, entre otros. En total son unos 25 luchadores reproducidos a imagen y semejanza de sus versiones reales, respetando incluso su estilo de lucha, movimientos especiales y hasta el crujir de los huesos o los terribles impactos que causan las técnicas propias de cada personaje. Movimientos que no te costará ejecutar gracias a una jugabilidad muy ajustada que huye de las interminables combinaciones de botones. Por otro lado, si te aburres de «acariciar» la espalda siempre a los mismos tipos, tienes a tu disposición un potente editor de personajes donde dar rienda suelta a tu imaginación. Así pues, elige la apariencia de tu luchador, su estilo de pelea, un *set* de movimientos y su vestuario. Con él podrás competir en la modalidad Exhibición, tanto en Off-line como en On-line, y en el modo Historia.

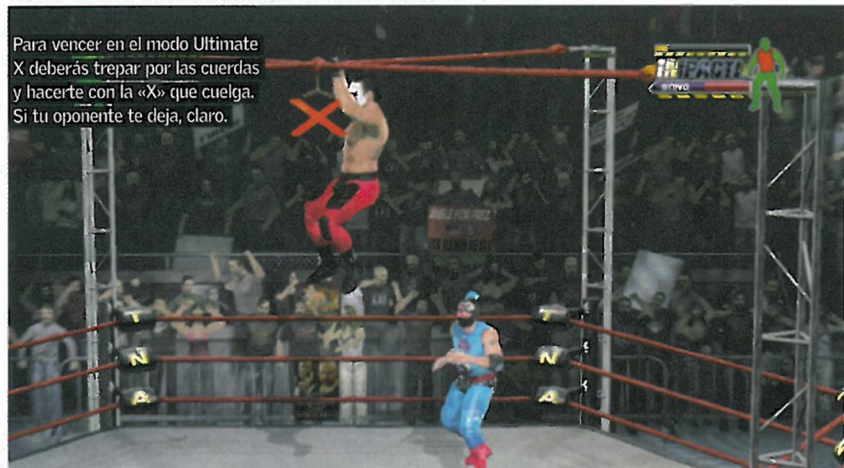
Sí, has leído bien: ***TNA Impact!*** cuenta con Historia y te meterá en la piel de un luchador profesional. Suicide (así es como se llama nuestro protagonista), después de llegar a lo más alto, es «invitado» a perder la final del torneo. Éste se niega a tirar la toalla y, tras conquistar el título, es víctima de una brutal paliza que le envía directo al peor de los hospitales de Méjico. Sin memoria y con el rostro reconstruido, deberá reconquistar el título de campeón. El resto de modos de juego, como la clásica Competición o los diferentes tipos de Exhibición, aderezan un título ya de por sí muy completo.

**Elige un estilo de lucha, un set de movimientos y tu mejor vestuario para crear al luchador definitivo**

la alternativa

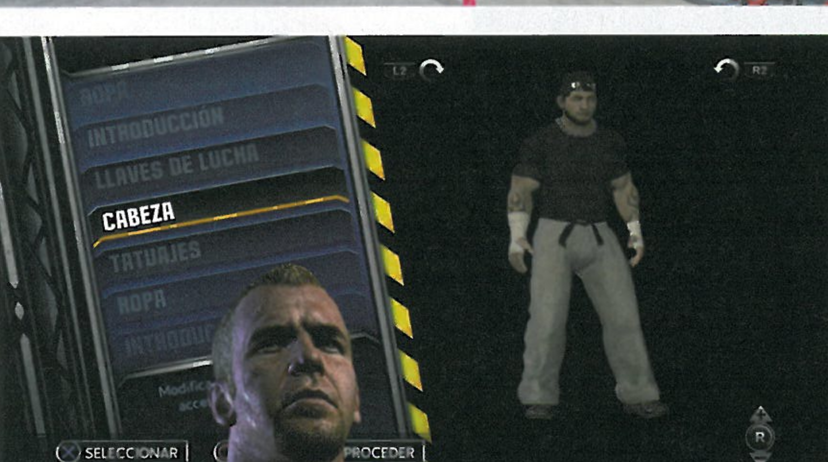


**WWE SMACKDOWN VS. RAW 2009.**
La lucha libre enfrenta a dos de las más famosas franquicias.



Para vencer en el modo Ultimate X deberás trepar por las cuerdas y hacerte con la «X» que cuelga. Si tu oponente te deja, claro.



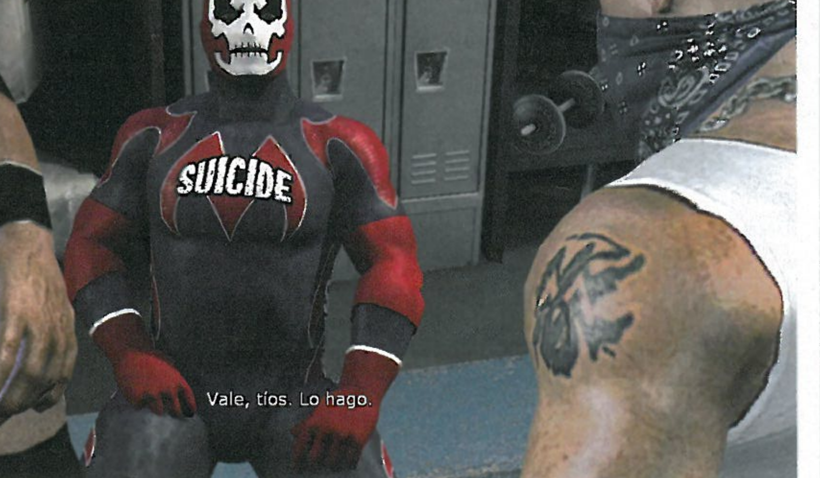






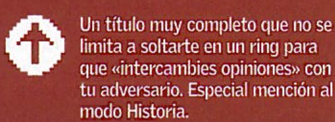

**Editor de personajes.** Podrás crear tu propio equipo y sembrar el terror durante las partidas On-line.




**Modo Historia.** Un aliciente más que alargará considerablemente la vida del juego y te permitirá ir desbloqueando nuevos contenidos. El argumento no destaca precisamente por su originalidad, pero resulta entretenido.

## evaluación



Un título muy completo que no se limita a soltarte en un ring para que «intercambies opiniones» con tu adversario. Especial mención al modo Historia.

El editor de personajes, aunque completo, podría tener algo más de variedad. Los escenarios y el público podrían estar mejor.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | ON-LINE | RENDIMIENTO | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Los luchadores tienen un nivel de detalle realmente bueno. Es una pena que algunos rings flojeen. | Golpes, gritos, público y el crujir de las extremidades están recreados con gran realismo. | Se agradece no tener que memorizar largas secuencias de botones para los ataques especiales. | Las diferentes modalidades de juego y el modo Historia dotan al título de una duración aceptable. | Dos o cuatro jugadores simultáneos y todos los modos de Exhibición están disponibles. | El motor de físicas Havok dota a los impactos, caídas y demás cabriolas de un gran realismo. | Los aficionados a esta disciplina no tienen excusa para no hacerse con este título. |
| 8,2 | 7,6 | 8,2 | 7,5 | 8,0 | 8,0 | 7,9 |







**» ¿Simulación o Arcade?** Elige el modo que mejor se adapte a tu habilidad para no acabar en el suelo tras cada curva.







PS3

# SBK 08

## Calentando motores a medio gas



GÉNERO **DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **BLACK BEAN**
DESARROLLADOR **MILESTONE**
DISTRIBUIDOR **THQ**
JUGADORES **x12**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **INGLÉS/INGLÉS**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **59,95 €**
www.thq-games.com
3+

**DESPUÉS DE** que *SBK 07* para **PS3** fuera cancelado, la versión de este año no entra con muy buen pie.

Una vez más, el equipo de desarrollo italiano **Milestone** es el encargado de traer a la consola de nueva generación de **Sony** toda la emoción y la velocidad de éste deporte. O por lo menos de intentarlo, ya que lo primero que sorprende de ***SBK 08*** es su precario apartado gráfico; sin duda, muy lejos de lo que **PlayStation 3** nos tiene acostumbrados. Por un lado, los pilotos y sus máquinas tienen un nivel de detalle bastante decente, sobre todo en cuanto al comportamiento de la moto y el piloto se refiere. Pero por otro lado, los circuitos no están a la altura, desmereciendo el aspecto visual del juego.

Respecto a los FX, destacan los sonidos de los motores, aunque se echa en falta algo más de ambiente. En muchas ocasiones, el jugador tendrá la sensación de estar corriendo completamente solo.

Por suerte, la jugabilidad sí está a la altura, permitiendo elegir entre cinco niveles diferentes. Además, ***SBK 08*** ofrece un buen número de modos de juego: desde la carrera rápida hasta el campeonato completo, pasando por un modo de misiones que pondrá a prueba tu habilidad.

Tampoco falta el modo On-line, en el que podrán competir hasta 12 pilotos.



**la alternativa**

**MOTOGP 08.** La única alternativa del género no estará disponible hasta el mes de octubre.



**AJUSTA TUS REGLAJES.** Uno de los puntos fuertes de SBK 08 es la posibilidad de ajustar los reglajes de las motos con gran libertad. Además, los ingenieros de pista te aconsejarán sobre la mejor opción en cada momento.

**evaluación**

Aunque el apartado gráfico no sea el mejor del mundo, la jugabilidad sí está a la altura. Consigue que cualquier tipo de jugador, principiante o experto, encuentre un reto a su medida.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | ON-LINE | RENDIMIENTO | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 6,5 | 6,8 | 7,8 | 7,5 | 7,5 | 6,5 | 7,4 |

Si te gusta el motociclismo, no te dejes llevar sólo por los gráficos.

Entre las competiciones oficiales y las misiones tendrás juego para rato.

¡POR FIN PARA PLAYSTATION 3!

MONSTER MADNESS

GRAVE DANGER



¡VEHÍCULOS DISPONIBLES PARA 1-4 JUGADORES!

25 ADICTIVOS MINI-JUEGOS, INCLUYENDO JUEGO ONLINE

CONTROLES Y CÁMARAS MEJORADOS

NUEVO MODO HISTORIA COOPERATIVO TOTALMENTE ONLINE

39.95 €

P.V.P. RECOMENDADO

¡UN PRECIO MONSTRUOSO!

WWW.MONSTER-MADNESS.COM






PLAYSTATION 3









Detrás del aspecto cómico del juego hay violencia, ensañamiento... hasta se golpea al rival cuando ya está K.O.

DEMO JUGABLE En PlayStation® Store

PS3

# FACEBREAKER

## Deforma tu cara y poco más

GÉNERO
**LUCHA**
COMPAÑÍA
**EA SPORTS FREESTYLE**
PROGRAMADOR
**EA CANADÁ**
DISTRIBUIDOR
**ELECTRONIC ARTS**
JUGADORES
**X6**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE
**INGLÉS-INGLÉS**
INSTALABLE
**NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080 P**
P.V.P. RECOMENDADO
**49,95€**
easports.com/facebreaker/
12+

**EL TÍTULO** que nos ocupa pertenece a una corriente cada vez más común en la industria del videojuego. Se trata de esos juegos que se presentan con muy buenas pretensiones pero que, una vez los tienes en las manos, tienen poco que ofrecer.

Éste es el caso de ***Facebreaker***. Detrás de su estética desenfadada, de sus grandes gráficos *cartoon*, de su alto *frame rate* y de las deformaciones faciales, hay un título de peleas con pocas opciones jugables. Divertido en un primer momento, pero con un sistema de lucha que da pocas alternativas al jugador y carente de opciones lejos de las batallas convencionales.

El jugador afronta las peleas utilizando apenas unos botones: puños altos, bajos y ganchos, además del bloqueo y una burla. Los *combos* son escasos y fácilmente memorizables, y para esquivar al rival lo que hay que hacer es mantener pulsado el botón preciso justo cuando el otro arma el brazo. Es más bien un sistema típico de piedra-papel-tijera basado en los distintos golpes, que pretende huir del típico «machacabotones». Aunque no lo consigue porque, una vez te aprendas esta regla (tardarás diez minutos en comprenderla), la «*machacabotonería*» hace de nuevo acto de presencia.

Los combates consisten en tres asaltos en los que hay que dejar K.O. al rival en tres ocasiones para ganar, aunque si realizas el golpe especial, el *Facebreaker*, el combate se acaba en ese mismo instante. Para ello deberás llenar totalmente una barra de energía (bastante difícil) y pulsar un botón hasta en tres ocasiones.

Respecto a los modos de juego, la oferta tampoco es muy suculenta. Modo *Arcade* tradicional, multijugador local y On-line, los tres consisten en ganar un número de veces preestablecido por los jugadores; y un modo Carrera extremadamente corto donde tendrás que conseguir cuatro cinturones enfrentándote a varios luchadores. En total poco más de una decena de peleas, sin historia para cada luchador que amenice los combates.

Con estas perspectivas se demuestra que, desgraciadamente, la ambición de este título ha huido de una elaborada jugabilidad para aproximarse mucho más a la brillantez técnica. Y es que en este aspecto, ***Facebreaker***, sí está a la altura. Presenta escenarios coloristas, grandes movimientos de los luchadores y un buen nivel de detalle general. A todo esto se añade la ausencia casi total de fallos gráficos (el único pero es el extraño impacto del luchador contra las cuerdas del *ring*) y una espectacularidad en las batallas digna de ser vista, en especial a la hora de realizar los golpes más potentes. También llama mucho la atención la posibilidad de deformar las caras de los rivales, aunque por desgracia no será con cada golpe, sino que habrá tres grados de deformación en función de los K.O. recibidos.

## Una estética desenfadada y una gran calidad gráfica cartoon, pero ofrece pocas opciones jugables

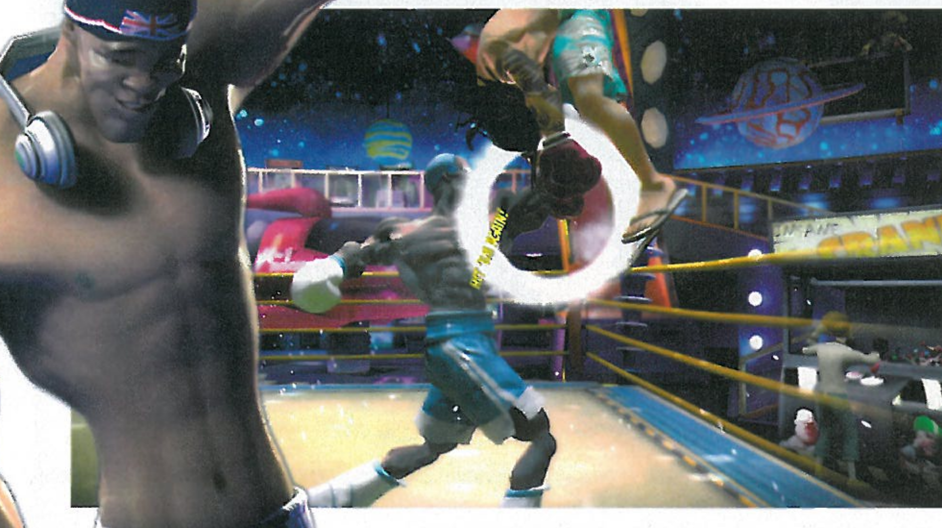
En un primer momento, ***Facebreaker*** parecía una gran alternativa dentro de los juegos de lucha con unos gráficos frescos, pero la jugabilidad, por desgracia, no está a la altura.

la alternativa

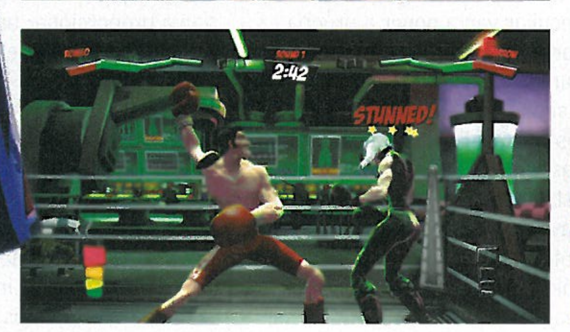


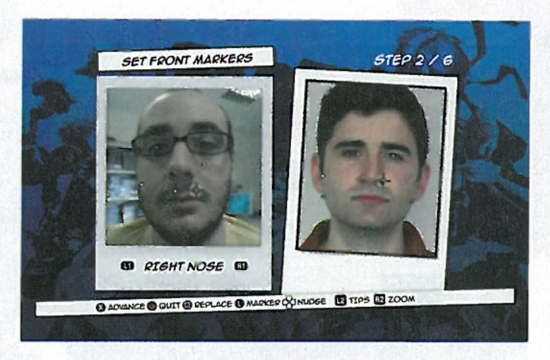
SOUL CALIBUR IV. Soul Calibur IV es muy superior en todos los aspectos. Más divertido, más largo y más complejo.

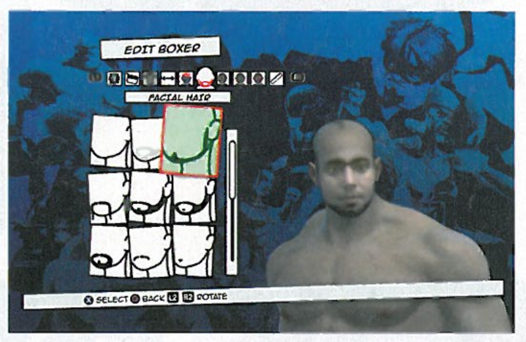


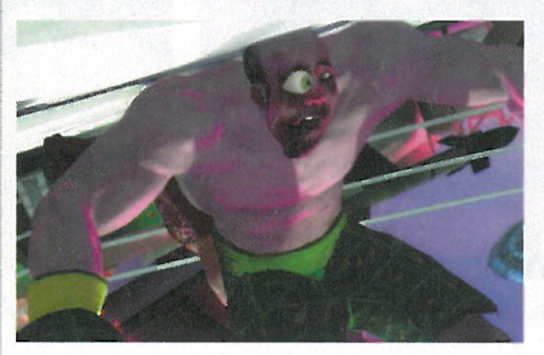





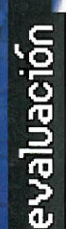



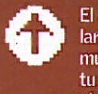
**Lucha tú.** Lo más divertido del juego es la posibilidad de crear tu propia réplica virtual a partir de una foto y unas guías. El resultado es aceptable y puedes editarlo después. Es curioso ver cómo quedaría tu cara después de que un tío de 200 Kilos te diese una paliza. El cuerpo y el estilo de lucha lo tomas de otro luchador, pero en realidad también estoy así de cachas...



**« Anda, Crono!!** Al único que no le hizo falta crearse su propia réplica para luchar fue a nuestro querido colaborador Crono. Y es que él ya está incluido en el plantel. Clavadito.



evaluación



El aspecto técnico, la espectacularidad, el detalle, el modelado, la música... y, sobre todo, poder ver tu propia cara deformada gracias al editor. No tiene precio.



Todo el apartado jugable. El sistema de pelea resulta demasiado sencillo y los modos de juego extremadamente escasos. Limitan muchísimo la duración del título.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | ON-LINE | RENDIMIENTO | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Estilo cartoon, de gran calidad y muy divertidos. Es el apartado que más brilla en el juego. | Una buena selección de 25 pistas de todos los estilos. No son artistas famosos, pero amenizan. | Muy limitada. El sistema es demasiado sencillo y se convierte en un machacabotones neto. | Escasa. Pocas opciones de juego, con un modo Carrera que te durará dos horas y sólo 12 luchadores. | Consiste en batallas convencionales entre varios jugadores sin opciones que den variedad. | No es malo gracias a sus gráficos, aunque PS3 da mucho más en cuanto a jugabilidad. | Una apuesta por la calidad gráfica en detrimento de su jugabilidad. Una auténtica lástima. |
| 9,0 | 8,0 | 6,0 | 6,0 | 7,0 | 7,2 | 7,1 |



**» Gemas.**
En los cofres están encerradas las famosas gemas. Cada color determina un tipo distinto de disparo de nuestra protagonista. Algunas no son muy aconsejables.











**« Historia.**
Sayuki, la Diosa de la nieve, necesita encontrar los ingredientes para realizar una pócima que pueda salvar a su joven amor. En esa búsqueda tendrá que derrotar a todo tipo de monstruos y fantasmas.

PS2

# LEGEND OF SAYUKI

## Con sabor a clásico





GÉNERO **SHOOTER**
COMPAÑÍA **505 GAMES**
PROGRAMADOR **STAR FISH**
DISTRIBUIDOR **DIGITAL BROS IBERIA**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO**
SELECTOR 50/60 HZ **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **48 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **29,99€**
www.505games.com.uk

**COMO BIEN SABEN** en el mundo de la moda, pasado cierto tiempo... lo más moderno sólo puede llegar mirando lo clásico. Aunque los videojuegos funcionan con esquemas bien distintos, también llega un momento en que lo anterior tiene más encanto y seguidores que lo rabiosamente actual. Eso mismo han debido pensar los de **505 Games** para recuperar esta delicia de la compañía *Starfish*.

Secuela del mítico *Kiki KaiKai* de SNES, ***Legend Of Sayuki*** es un *shooter* con apariencia de aventura o una aventura en la que hay que darle constantemente al disparo, así que diremos que se trata de un *arcade*. Dioses, demonios y todo tipo enemigos de lo más peculiar van a poner a prueba constantemente tus reflejos y puntería. Pese a la encantadora y simpática apariencia de todos los personajes, la realidad es que casi todo lo que se mueve por estos bellos parajes es hostil. Los hay, por ejemplo, que aparecen en auténticas bandadas y a los que sólo se les puede hacer frente con magias especiales que te permitan encadenar series de *combos*. Aquí lo importante son los puntos, pero también los *items* potenciadores y la búsqueda de los objetos que permitirán recuperar al amado de la princesa. Los jefes de final de fase suelen ser los que te van a proporcionar buena parte de dichos objetos, pero sólo los van a soltar cuando los elimines y eso, en todas las ocasiones, es una labor titánica que requiere de un disparo bien potente.

### Colorido y mucho encanto

*Legend Of Sayuki* tiene una mecánica sencilla, quizás incluso demasiado para los gustos actuales, pero es un obsequio para los ojos de los jugadores que han podido conocer otras épocas de la programación de videojuegos. «

**la alternativa**



**METAL SLUG ANTHOLOGY.**
Aunque muy distinto, otro gran clásico de los arcades de disparo.

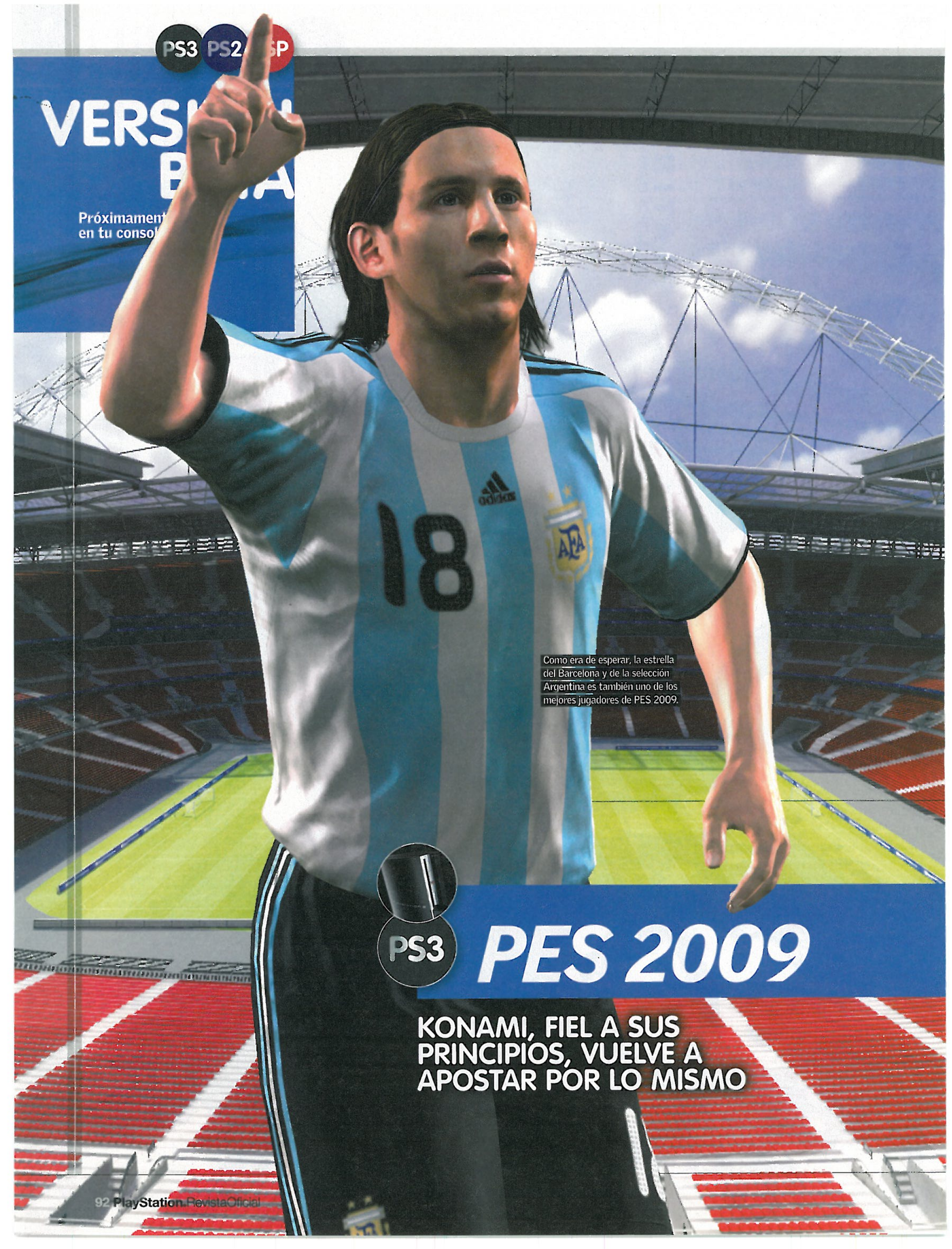
**evaluación**

**En un panorama lúdico en el que los videojuegos ya sólo parecen competir por ser el más espectacular... nada mejor que un juego como este para descubrir el encanto y la diversión de lo realmente sencillo.**

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | TOTAL |
|---|---|---|---|---|
| 7,8 | 8,0 | 8,2 | 8,1 | 8,0 |

El colorido y la simpatía de los personajes de las aventuras de siempre.

Con unas dimensiones importantes, pero con escasa variedad de modos.




Como era de esperar, la estrella del Barcelona y de la selección Argentina es también uno de los mejores jugadores de PES 2009.

# PES 2009

## KONAMI, FIEL A SUS PRINCIPIOS, VUELVE A APOSTAR POR LO MISMO



En PES 2009 es fundamental el juego de equipo. El regate debe ser un recurso, pero no la mejor solución.



**SHINGO SEABASS.** Según el máximo responsable de PES 2009, los cambios más importantes de esta edición se van a centrar en el nuevo control y en una mayor fluidez en las animaciones de los jugadores. También asegura que los nuevos modos Leyenda y Sé una Leyenda serán una gran sorpresa para los aficionados.








**Perspectivas.** Aunque no hay grandes variaciones en este apartado, se ha mejorado bastante el seguimiento de los jugadores en las tomas más cercanas. En los modos Leyenda también se han adaptado las cámaras para seguir sólo a nuestro jugador.

**PRIMERA IMPRESIÓN**



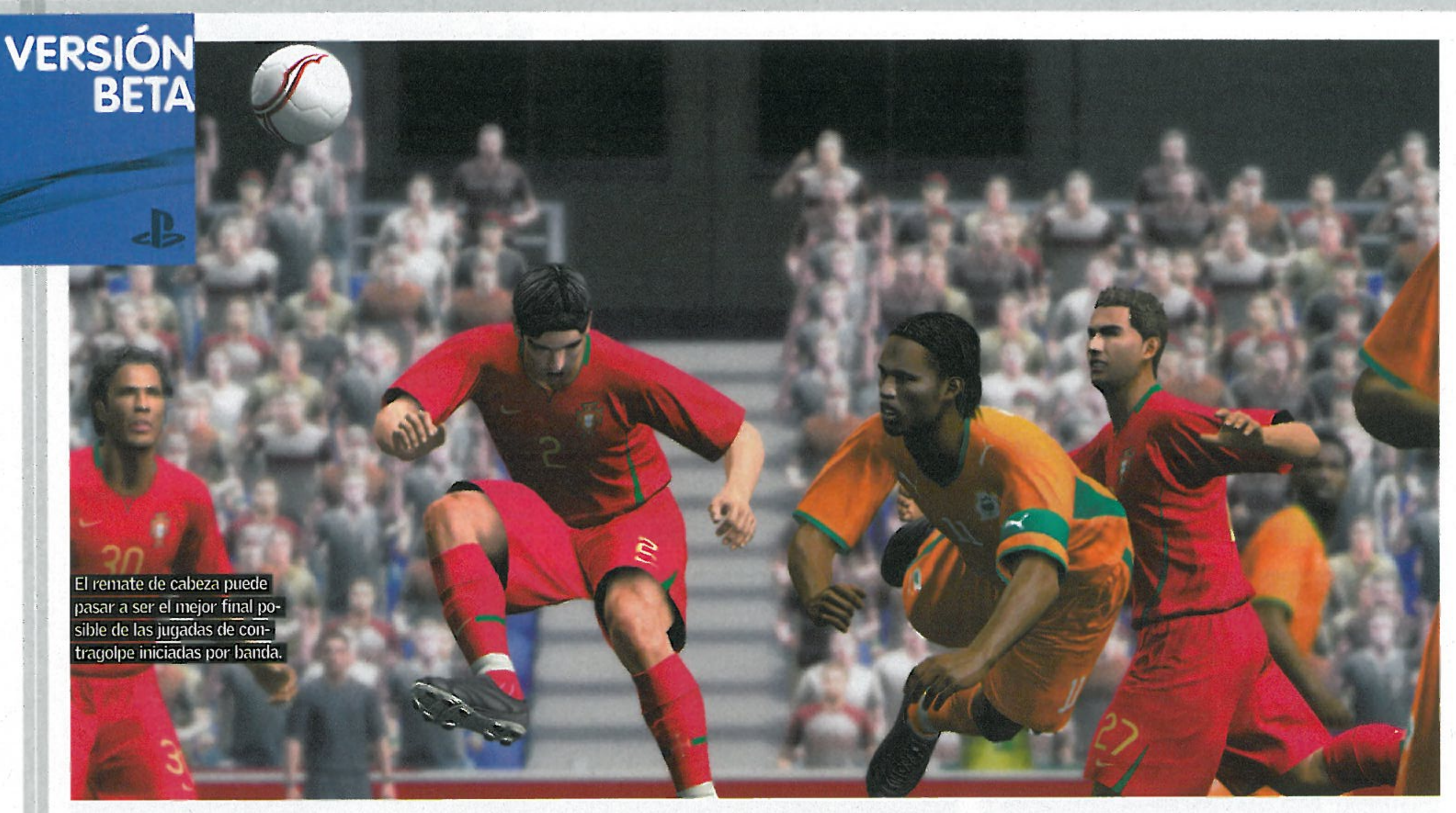
**DE LÚCAR**
Como ya nos ocurriera con la anterior entrega, la primera impresión nos deja más dudas que certezas. Habrá que esperar a la versión final.

Como todos sabemos por experiencia, un año puede dar para mucho... y también puede no dar para nada. Hace un año, **Konami** nos dejó con los ojos como platos presentando un *Pro Evolution Soccer* inferior a lo que cualquier amante de la saga podría haber soñado. Aunque luego escaparon mucho mejor de lo esperado, todos pensábamos que habrían aprendido la lección. Pues bien, en unas semanas sabremos hasta qué punto.

Lo primero que hay que decir es que la *beta* que tenemos actualmente en la redacción ha mejorado mucho con respecto a lo visto en *PES 2008*. Pero también deja un montón de incógnitas por despejar, quizá algo agrandadas por la alargada sombra de un excelente *FIFA*. ***PES 2009*** es, a primera vista, una versión mejorada y ampliada de su antecesor. Para empezar, es más realista y creíble, cuenta con mejores gráficos, nuevas animaciones y nuevos modos de juego que pueden potenciar aún más su legendaria jugabilidad (es de esperar que la jugabilidad vuelva a ser el punto más fuerte): es más manejable, más fluido y también es mucho más inteligente. No recordamos un juego de fútbol en el que la CPU pueda mostrar mayor variedad de patrones de ataque. La lían cuándo y cómo quieren... claro que también podremos hacer nosotros los mismo porque el manejo es tan preciso como en el mejor *PES*. Una buena noticia es que han recuperado la posibilidad de usar la cruceta para controlar a los jugadores y que los regates son más sencillos de ejecutar. Donde también parecen haber logrado mejorar es en el realismo del balón y en los controles de los jugadores. Otro acierto es que el pase al hueco ahora es mucho más efectivo y un arma que puede ser letal para aquellos que gusten del contragolpe. Si el ataque está reforzado, las malas noticias van a llegar a la hora de defender que, al menos en esta *beta*, resulta igual o peor que en la anterior entrega. En esta ocasión, los jugadores disputan el balón forcejeando constantemente y el juego es algo más físico. Aunque se había hablado mucho (y bastante mal) de los porteros, sus actuaciones no desmerecen demasiado y están en la tónica de lo que vimos en *PES 2008*. Si pasa como en la anterior versión, podemos

**A LA VENTA EN octubre**

COMPAÑÍA **KONAMI** | DESARROLLADOR **KCET** | DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **DEPORTIVO** | JUGADORES **x20** | es.games.konami-europe.com



El remate de cabeza puede pasar a ser el mejor final posible de las jugadas de contragolpe iniciadas por banda.




Según parece, la versión española de PES 2009 sí contará con los derechos de algunos clubes de la Liga.







esperar alguna mejora final en los porteros... Sorprendentemente, lo que parece que también tendrá enmienda va a ser el tema de los clubes. Estaba anunciado que *PES 2009* para **PS3** no contaría con los equipos, pero ahora **Konami** España acaba de confirmar que está negociando con algunos clubes y que este *PES* tendrá los derechos de 8 o 10 equipos de la Liga. Puede que no sea perfecto, pero es mejor que lo que tendrán en otros países europeos. Sea como sea, hay que recordar que los equipos que no ceden sus derechos aparecen con otras camisetas... pero sus nombres se corresponden con los de la plantilla real.

Para quitarnos el posible mal sabor de boca, **Konami** cuenta con dos bazas: Sé una Leyenda, que es un modo casi calcado del que viene ofreciendo el *FIFA*; y Leyenda, que es la versión On-line del modo anterior. La idea es básicamente la misma sólo que aquí la estructura parece más lógica y más parecida a la carrera real de un jugador de fútbol profesional. Por ejemplo, si no juegas bien puedes ser transferido a un club de categoría inferior. En cuanto al modo Leyenda, es lo mismo sólo que en Internet. Jugando en red podremos disputar partidos formando equipos con diez jugadores On-line, repartiéndonos las diferentes parcelas del campo y obligando a cada jugador a adoptar un rol. Habrá, por tanto, gente que defienda, centrocampistas y delanteros.

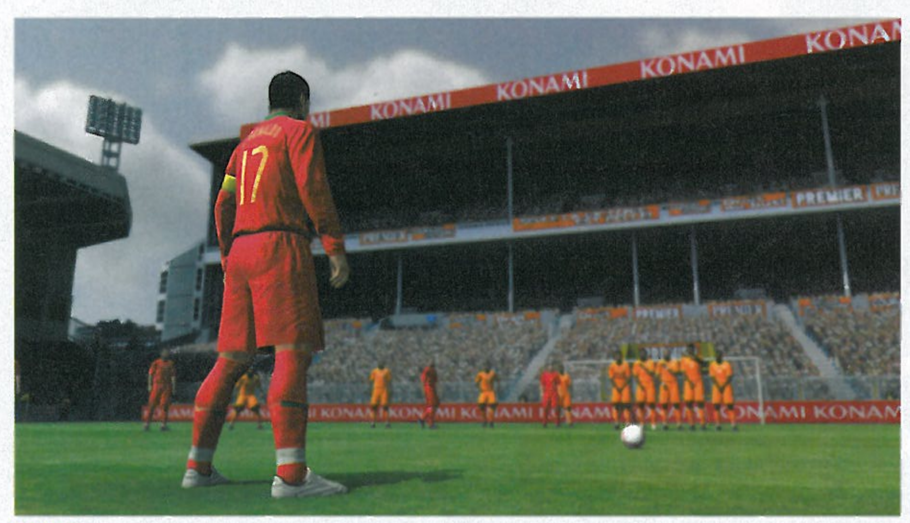
El cuanto a la Liga *Master*, no hay demasiados cambios. Sólo destacar que será más sencillo fichar y que se han añadido elementos psicológicos como la moral de los jugadores. Así, por ejemplo, si no se sienten bien pagados o valorados su rendimiento bajará. El «caso Robinho» llega a *PES*...

## Han conseguido mejorar con respecto a la anterior entrega, pero siguen lejos del rival





Los japoneses son fieles a los grandes mitos, así que en PES 2009 Ronaldinho volverá a ser un gran jugador.



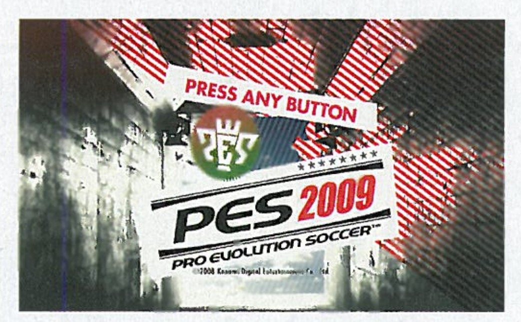

**Faltas.** Se han añadidos nuevas jugadas de estrategia en las faltas y podrás aplicar más variantes usando más jugadores. La faltas directas nos han parecido algo difíciles de meter... aunque, curiosamente, hay más largueros que nunca.





**Estadios.** No hay muchas novedades en este apartado, aunque ya han alcanzado los veinte estadios... Entre las novedades más representativas está la inclusión de Wembley.












## Sé una leyenda.

Aunque recuerda poderosamente a un modo de la competencia, Konami dice haberse inspirado en un popular modo japonés. Controlarás un delantero o centrocampista y ocuparás una demarcación fija. Su estructura es más lógica que en FIFA y tendrás unos comienzos humildes siendo tus méritos los que te harán evolucionar e ir ascendiendo.



## claves

**1** El que tenga el dominio del balón acabará por tener el dominio del juego. Con la frecuencia de los fallos en defensa, las ocasiones de gol terminarán por tener algún reflejo en el marcador.

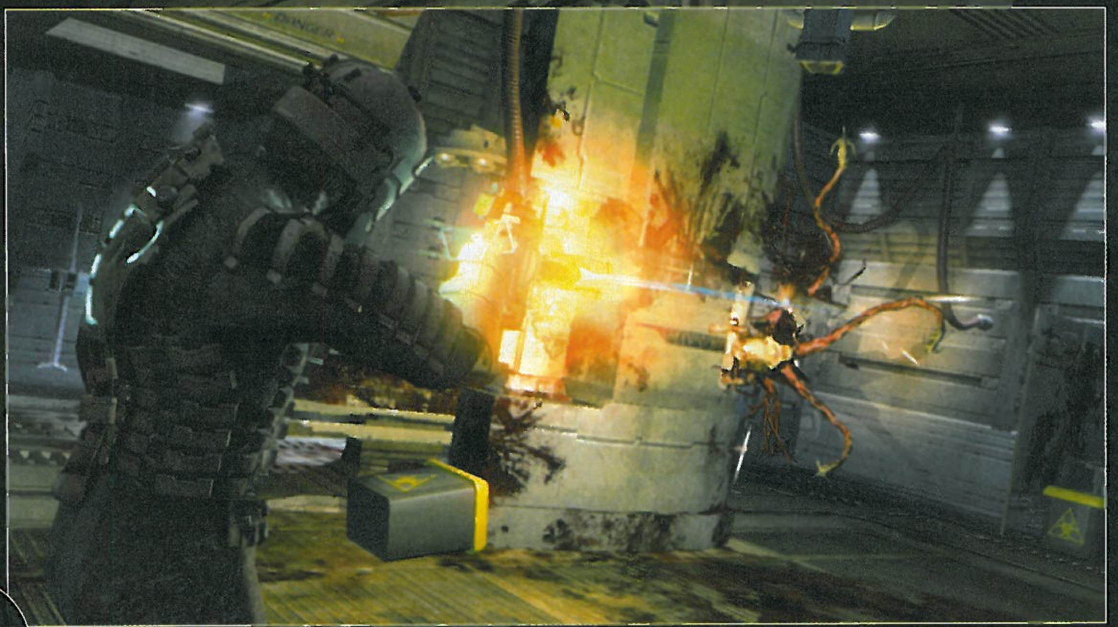


**2** PES 2009 permite todo tipo de ajustes tácticos y cambios de estrategia casi en tiempo real. El que sepa leer mejor la debilidad del contrario podrá sacar ventaja en los momentos claves.



VERSIÓN BETA







» ¡A cortar, a cortar! Cada cosa en su lugar. La cortadora es el arma más versátil de Dead Space. Gira su eje dependiendo de las extremidades que tengas que seccionar.



# PS3 DEAD SPACE

PRIMERA IMPRESIÓN





**R. DREAMER**
EA Redwood Shores nos trae un Survival Horror en estado puro, como no se había visto hasta la fecha. ¡Hurra!

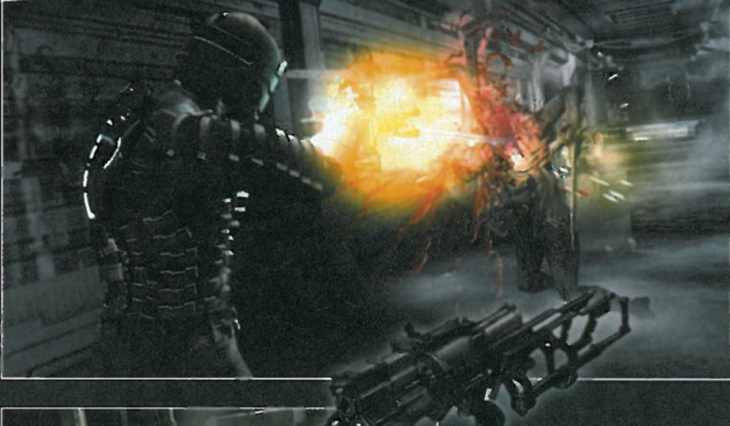
A LA VENTA EL 31 de octubre






**Novela gráfica.** La adaptación al cómic de Dead Space ha corrido a cargo del dibujante Ben Templesmith y del guionista Antony Johnston. En esta serie de seis números se narran los hechos que anteceden a la llegada del USG Kellion.







**HERRAMIENTAS DE TRABAJO.** Las armas de Isaac Clarke son utensilios de minería espacial. Una cortadora, un lanzallamas, un rifle de impulsos, el cañón lineal o una bestial sierra harán temblar a los temibles necromorfos.

# ELECTRONIC ARTS PRESENTA EL JUEGO MÁS TERRORÍFICO DEL UNIVERSO

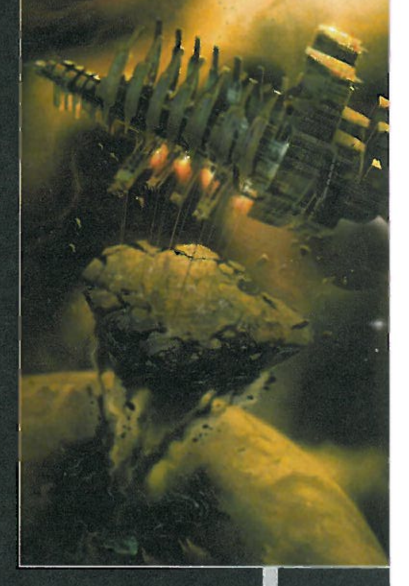
Es un argumento muy manido: una nave en apuros emite una llamada de auxilio y otra se dirige en su ayuda sin sospechar el horror que le espera. En este aspecto, el largometraje *Horizonte Final* es lo más parecido en película al juego de **EA Redwood Shores**, ***Dead Space***. El responsable de su creación, Glenn Schofield reconoce que fue una de sus influencias, pero no la única. El legado de *Resident Evil 4* también está presente en la perspectiva elegida; de hecho, el protagonista tiene un campo de visión bastante restringido, lo que aumenta la sensación de angustia a los mandos del *DualShock*.

En otro sentido, ***Dead Space*** es como *Alien: El Octavo Pasajero* para los *Survival Horror*. La soledad que abruma a la teniente Ripley en el *Nostromo*, perseguida por el alien, se asemeja a la experiencia que vive Isaac Clarke en el *USG Ishimura*. Sólo que en el juego la atmósfera es mucho más asfixiante. La iluminación, las paredes cubiertas de mensajes en inglés escritos con sangre («Ayuda», «No quiero morir» o consejos como «Corta sus extremidades») y el grotesco diseño de los necromorfos (los alienígenas que han tomado la nave), son algunas de las referencias gráficas encargadas de alimentar tu inquietud. Los efectos sonoros se encargarán de ponerte los pelos de punta. De repente, un sonido metálico llega de otra sala y un objeto aparece rodando por la puerta. Pero la descarga de adrenalina no se ve correspondida con la aparición del monstruo para apretar compulsivamente el gatillo. A veces da más miedo lo que no se ve, que tener enfrente a una criatura dantesca intentando cortarte el cuello. ***Dead Space*** juega mucho con ese concepto y la tensión se acrecienta a cada paso.

**Dispara, pero con cuidado**

Después de una *intro* en la que el *USG Kellion*, que acude en auxilio del *USG Ishimura*, se estrella al intentar el acoplamiento, Isaac Clarke se ve separado de Kendra y Hammond. Son los únicos supervivientes al primer ataque de necromorfos y tendrán que seguir caminos diferentes.

En una rápida sesión Tutorial, que aprovecha el inicio de la aventura, aprenderemos a controlar ▸



**USG ISHIMURA.** Nave extractora planetaria de la Concordance Extraction Corporation, con 1.000 tripulantes. Tu misión: repararla.

COMPAÑÍA **ELECTRONIC ARTS** | DESARROLLADOR **EA REDWOOD SHORES** | DISTRIBUIDOR **EA** | GÉNERO **SURVIVAL HORROR** | JUGADORES 1 | www.deadspacegame.com

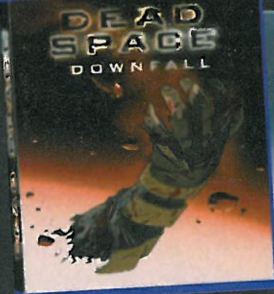


**NECROMORFOS, UNA NUEVA RAZA.** Todas las pistas apuntan a un misterioso artefacto, La Efigie, como propagador de estos alienígenas. Su capacidad «biorecombinadora» convierte en monstruos a los cadáveres que pueblan el USG Ishimura.












**Y TAMBIÉN EN BLU-RAY.** En diciembre se editará en Blu-ray y DVD la película animada que sirve de precuela al juego, bajo el nombre de Dead Space: Downfall. Narra lo que acontece entre el cómic y la aventura de PS3.

## Una serie de seis cómics y una película sirven de precuela a los acontecimientos de Dead Space

a Isaac. Mientras va cumpliendo las órdenes de Hammond y Kendra, suministrando combustible al motor principal o activando el sistema de defensa contra asteroides, tendrá que defenderse utilizando sus herramientas de minería. Este tipo de armamento y la estructura corporal de los necromorfos se unen para dar forma a la columna vertebral del juego: la mecánica de desmembramiento. Cuando te enfrentas a uno de estos seres, tendrás que tener en cuenta que resulta más contundente amputarle las extremidades que dispararle al cuerpo.

Esto se traduce en que no se puede disparar a lo loco, aunque en ocasiones no quede más remedio. Primero hay que valorar los puntos débiles del enemigo y después apretar el gatillo, porque la munición no es muy abundante.

A lo largo del juego se pueden mejorar las armas y el traje de Isaac. Se irán consiguiendo trofeos y desvelando la procedencia de los misteriosos extraterrestres que profanan los cadáveres de la tripulación del *USG Ishimura*. **EA Redwood Shores** ha escogido un sistema parecido al de *Bioshock* para contar el argumento. Además de las pistas que ofrece el escenario, hay registros sonoros, documentos y vídeos que irán acrecentando nuestra aprensión. Para los que quieran profundizar más en la historia, en EE.UU. se ha puesto a la venta una serie de seis cómics, y en diciembre se editará una película en *Blu-ray* y DVD en España.

### claves

**1** Es una de las producciones más importantes de Electronic Arts para este año, Dead Space ha sido doblado y traducido al castellano. Su argumento no te dejará indiferente, te lo aseguro.



**2** El apartado gráfico de Dead Space hace que PlayStation 3 entre en una nueva dimensión de calidad. La jugabilidad también supone un avance, podríamos hablar de un shooter «estratégico».






# BIOSHOCK

## REVISADA, MEJORADA, AMPLIADA... ASÍ ES LA VERSIÓN PARA PS3 DE ESTA ODISEA SUBMARINA

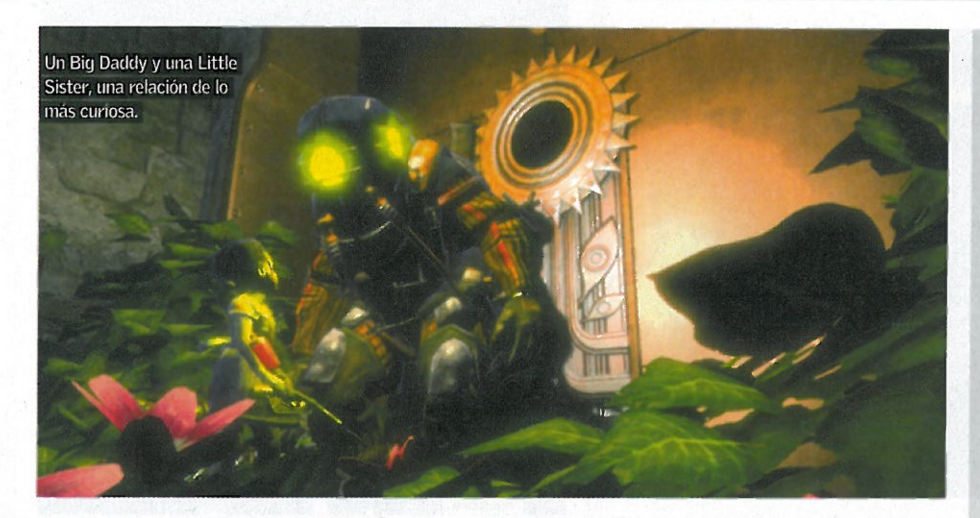
PRIMERA IMPRESIÓN



**LAST MONKEY**

Un genial ejercicio de belleza, ambientación y pulso narrativo en forma de aventura de acción.




Un Big Daddy y una Little Sister, una relación de lo más curiosa.











**DESAFÍOS EXCLUSIVOS.** Si te haces con el juego en cuanto aparezca, poco después podrás descargar desde PlayStation Network una serie de pruebas que se apartan del modo principal de juego, pues proponen una serie de desafíos en espacios cerrados. No sólo se tratará de combatir, sino también de «darle al coco» para resolver enigmas.







Los antiguos habitantes de la ciudad no te recibirán con los brazos abiertos...



Con una versión de ***Bioshock*** prácticamente definitiva en nuestras manos, podemos ya decir sin atisbo de duda que cualquier temor sobre su conversión a **PS3** ha demostrado ser infundado. No sería la primera vez que parte de la calidad de un juego se pierde en el trayecto de un sistema a otro (afortunadamente, en **PS3** esto cada vez ocurre menos...); además, el hecho de que hasta cuatro grupos de desarrollo diferentes (tres de la propia **Take 2** y otro externo, **Digital Extremes**) estuvieran involucrados en el proyecto provocaba algo de incertidumbre tras el esperado anuncio de este ***Bioshock*** para **PlayStation 3**.

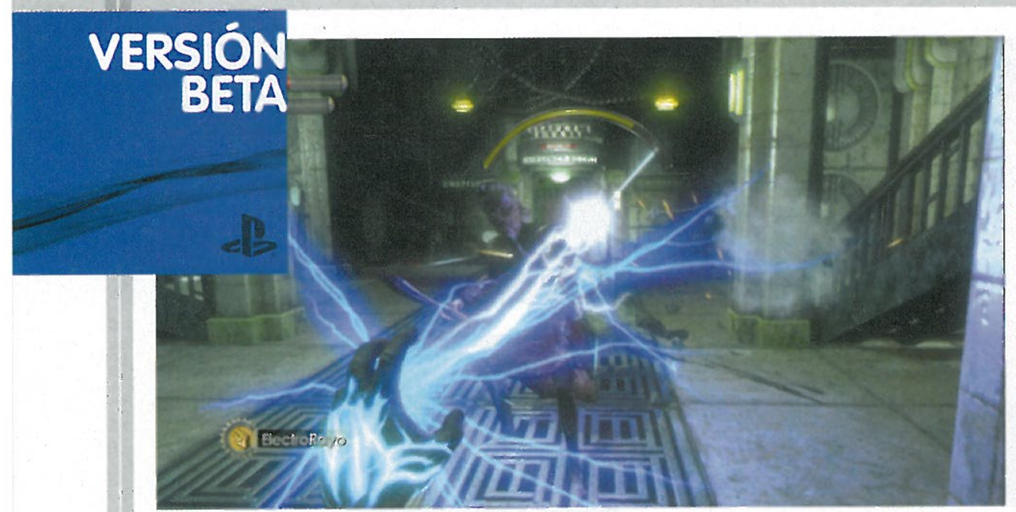
**A LA VENTA EN octubre**

Sin embargo, todos los elementos que han hecho famoso al juego han sido incluidos. Esta aventura de acción en primera persona te pone en la piel de un «héroe por accidente». Un tipo del que sabrás más bien poco pero que, por casualidad, descubre en medio del océano la ciudad de *Rapture*, auténtica protagonista del juego. Rapture fue construida como una oda a la libertad humana, donde los hombres podían trabajar, expresarse e investigar sin el yugo perpetuo de la política o la religión; pero algo salió mal, bastante mal, y la urbe se ha convertido en una auténtica pesadilla llena de criaturas de lo más peligrosas...

Como habrás visto mil y una veces, la iconografía de los personajes de este entorno se encuentra coronada por los *Big Daddys*, unos engendros embutidos en una escafandra, acompañados por unas niñas pequeñas que de inocentes tienen bien poco. Así pues, a lo largo de la aventura conocerás por medio de testimonios y documentos qué es lo que ocurrió en *Rapture* y, lógicamente, también tendrás que ▸

COMPAÑÍA **2K GAMES** | DESARROLLADOR **2K MARIN/BOSTON/AUSTRALIA D.E.** | DISTRIBUIDOR **TAKE 2** | GÉNERO **AVENTURA** | JUGADORES 1 | www.bioshockgame.com

VERSIÓN BETA


















Podrás piratear algunos de los elementos que encuentres en el escenario para conseguir ciertas ventajas.

**El legado irracional.** Los desarrolladores de Bioshock, Irrational Games, comenzaron en la ciudad de Boston en 1997. Su primer lanzamiento, System Shock 2 en 1999, se considera como el «predecesor espiritual» del juego que nos ocupa. Más tarde siguieron desarrollando títulos para PC, entre los que destacan la saga Freedom Force o Swat 4.

encontrar una manera de salir de la misma.

### Arte en movimiento

Pero un buen argumento no significaría nada sin una ambientación a la altura que lo acompañe. En ***Bioshock*** se ha optado por un estilo arquitectónico y decorativo *Art Decó* de gran belleza para recrear *Rapture*. Algunos efectos gráficos, como el agua (que penetra por todos lados en la endeble estructura de la ciudad) sorprenden por su perfección, y todo ello unido crea un estilo gráfico inconfundible que sumerge al jugador en una aventura diferente al resto.

La jugabilidad de ***Bioshock*** no se puede comparar fácilmente con otros títulos del mercado: no se trata de un *shooter* puro y duro, pese a lo que pueda parecer por la cámara empleada y el uso de armas (además de las habilidades que irá adquiriendo el protagonista, como lanzar rayos y fuego), ya que posee grandes dosis de aventura y exploración, aparte de ciertos toques de RPG en lo que se refiere a la evolución y personalización del personaje. Esta versión, sin duda, será la definitiva: además del superior apartado gráfico y la inclusión de un modo de dificultad aún más elevado para los más hábiles, así como una serie de retos que podrán ser descargados desde *PlayStation Network* para alargar la vida del juego, incluye un sistema de trofeos que ***Bioshock*** ha adoptado, siendo uno de los primeros títulos para **PlayStation 3** en hacerlo. El mes que viene, el veredicto definitivo. Estad atentos...

## La cuidada ambientación sumergirá al jugador en una aventura única

### claves

**1** Bioshock será uno de los primeros juegos que incorporen el sistema de «trofeos» ideado por Sony para recompensar a los jugadores más perseverantes. Los habrá de toda índole y dificultad.



**2** Para piratear con éxito uno de los aparatos del juego tendrás que superar una serie de puzzles de dificultad creciente. Lleva la corriente hasta el final conectando las tuberías correctas.



**PlayStation 3 80GB +**
**Controller Wireless Sony Sixaxis extra +**
**Cable de carga para mandos**




Exclusiva GAME







por sólo 414.90 €

ahorra 45 €

Promoción limitada a 2.500 uds. No acumulable a otras ofertas o promociones.







Más de 200 tiendas en toda España
www.game.es

GAME
Tu especialista en videojuegos



El juego comienza en el Alchemilla Hospital. Joshua le pide a Alex que busque a su conejito de peluche Robbie. Un entrañable muñequito...

PS3

# SILENT HILL HOMECOMING

## DESDE ESTADOS UNIDOS SE AVECINA UNA NUEVA PESADILLA PARA LOS AMANTES DE LA TERRORÍFICA SAGA

PRIMERA IMPRESIÓN

**R. DREAMER**
Silent Hill vuelve a la vida, aunque sea de manos americanas. Prepárate para vivir una auténtica pesadilla...

A LA VENTA EN **noviembre**







Algunas criaturas del nuevo Silent Hill rescatan la estética de la tercera entrega, como este curioso ser con manos en lugar de ojos.





**DE SHEPHERD'S GLENN A SILENT HILL.** En esta incursión hemos visitado el Alchemilla Hospital en una siniestra pesadilla, el pueblo natal de Alex (Shepherd's Glenn) con su casa, una chatarrería y un cementerio, una de cuyas criptas sirve de puente a la ciudad maldita: Silent Hill con su cartel de bienvenida.

El mes pasado, la *pre-alpha* de ***Silent Hill Homecoming*** que tuvimos la oportunidad de probar nos dejó un tanto fríos. El artículo lo cerrábamos con esperanza y ahora os podemos confirmar que nuestras súplicas, y las de todos los «silenthillianos» del mundo, han sido escuchadas. El lavado de cara que le han dado al título ha sido de campeonato, el agua (que parecía una sábana azotada por el viento) es ya una cristalina textura digna de **PlayStation 3**; y el mismo camino han seguido otros elementos del entorno gráfico del juego... A la hora de entrar en harina, sólo os podemos decir que los seguidores de la serie se van a sentir como «en casa»: estamos ante un *Silent Hill* de pura cepa. Es cierto que **Double Helix** (antes conocidos como **The Collective**) ha intentado incorporar una serie de mejoras respecto al esquema clásico de la serie, aunque por lo que hemos visto hasta ahora se limita al sistema de combate y a un acercamiento estético al largometraje de Christophe Gans.

**Pesadillas**

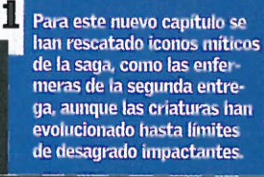
La primera sorpresa de ***Silent Hill Homecoming*** es que el lugar en el que comienzas (después de una pesadilla en el *Alchemilla Hospital* que sirve de introducción jugable) no es la mítica ciudad perdida. En su lugar te encontrarás en *Shepherd's Glenn*, el pueblo natal del protagonista, Alex. Antes de llegar a *Silent Hill* visitarás varios lugares clave de la ciudad de Alex: su hogar, los juzgados, una chatarrería, las calles de *Shepherd's Glenn* y un colosal cementerio que sirve de puente a lo que todos estábamos esperando, pisar de nuevo el asfalto de las calles de *Silent Hill*.

La fecha prevista para el lanzamiento es el mes de noviembre. El próximo número ya sabremos definitivamente cómo encaja la vida de Alex Shepherd en el rompecabezas de la saga, pero seguro que nos tiene reservada una gran sorpresa. Mientras tanto, disfrutad con la terrible fauna que espera en ***Silent Hill Homecoming***: zombis ardientes, perros descarnados, una especie de escarabajos volantes que se encaraman a tu cuello sin pensarlo y mucho más. ◄◄

Entre las sombras acechan aberraciones nunca vistas antes en el universo de Silent Hill, como esta boca con ganchos de aquí abajo.

COMPAÑÍA **KONAMI** | DESARROLLADOR **DOUBLE HELIX GAMES** | DISTRIBUIDOR **KONAMI** | GÉNERO **SURVIVAL HORROR** | JUGADORES | www.konami.com

**claves**



**1** Para este nuevo capítulo se han rescatado iconos míticos de la saga, como las enfermeras de la segunda entrega, aunque las criaturas han evolucionado hasta límites de desagrado impactantes.



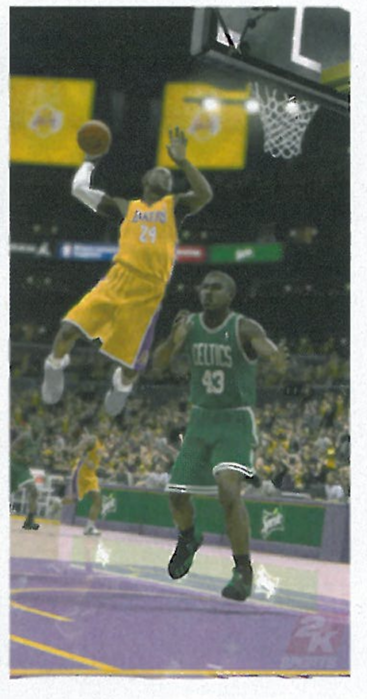
**2** El grado de interacción ha aumentado a la hora de luchar contra los monstruos. Hay nuevos movimientos, dentro del esquema clásico, como la posibilidad de esquivar con el botón Círculo.



VERSIÓN BETA









Entre los combinados podemos encontrar a los mejores jugadores histórico de la NBA.

**MODOS DE JUEGO.** No se han producido novedades importantes en este apartado ya que se mantienen los mismos modos de juego que en NBA 2K8. Destacan el concurso de triples y un extravagante concurso de mates en el que los participantes aparecen sentados en una especie de tronos.

# NBA 2K9

PS3

## MEJORAS GRÁFICAS EN EL JUEGO DE BALONCESTO MÁS REALISTA

**PRIMERA IMPRESIÓN**



**CHIP & CE**

La ausencia del baloncesto FIBA se contrarresta con modificaciones gráficas que mejoran la jugabilidad, logrando así un resultado muy realista.



A LA VENTA EN **noviembre**

**V**isual Concepts vuelve a presentar batalla en las canchas de baloncesto con nuevos movimientos para lograr un mayor realismo. Habitualmente, las diferentes entregas de cada saga deportiva introducen pequeños cambios en el apartado gráfico a la vez que añaden modos de juego, más equipos o alguna opción que sirva de aliciente a los aficionados para adquirir la nueva edición. En esta ocasión, la *beta* analizada no presenta novedades apreciables (ni en las opciones, ni en las competiciones recogidas) con respecto a *NBA 2K8*. Tampoco hay nada nuevo con respecto a los equipos incluidos, aspecto en el que su gran competidor *NBA Live* vuelve a llevarse el gato al agua con un considerable aumento de selecciones FIBA. Los usuarios de ***NBA 2K9*** tienen que conformarse con las franquicias de la NBA y una serie de combinados entre los que destacan los de jugadores históricos. Sin embargo, el título de **Take 2** supera a su rival de **EA** en el tema de las actualizaciones de plantillas, pues a día de hoy ***NBA 2K9*** recoge las últimas incorporaciones de jugadores españoles en la NBA (sin necesidad de tener que recurrir ni a parches, ni a actualizaciones posteriores, tal y como ocurrió en la entrega de 2007). En un primer vistazo, la única novedad apreciable son los menús y las secuencias de introducción previas a la disputa de los partidos.

### Sobre la pista

Si el mencionado lavado de cara fuese la única novedad, los alicientes para adquirir esta entrega serían muy escasos. Entonces, ¿qué diferencia este programa de su predecesor? La respuesta se encuentra en una mejora del apartado gráfico, apreciable sobre todo cuando el balón se pone en juego. Además, la suavidad en los desplazamientos tanto del balón como de los jugadores repercute en la jugabilidad. Dichas mejoras gráficas también se ven reflejadas en un comportamiento muy realista, que se aprecia con bastante mayor claridad a medida que se profundiza en el juego.

Todo apunta a que este año el lanzamiento en Europa de ***NBA 2K9*** se va a anticipar, por lo que los dos títulos más representativos del baloncesto llegarán al mercado de forma casi simultánea.

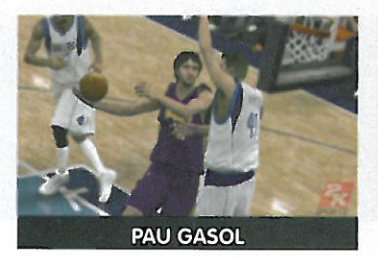
COMPAÑÍA **2K SPORTS** | DESARROLLADOR **VISUAL CONCEPTS** | DISTRIBUIDOR **TAKE 2** | GÉNERO **DEPORTIVO** | JUGADORES **x6** | WWW.2ksports.com



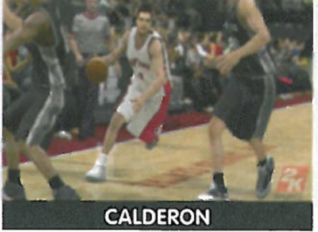
**Mejoras gráficas.** Las mejoras se centran en el apartado gráfico, en el que se han optimizado tanto los movimientos individuales de los jugadores como el comportamiento colectivo.

**Menús.** Los menús han sido totalmente modificados y para las secuencias de introducción los desarrolladores han optado por incluir imágenes de partidos reales.





PAU GASOL



CALDERON



**Actualización.** Las plantillas de los equipos de la NBA están bastante actualizadas, lo que permite incluir tanto a los españoles que siguen (Pau, Calderón y Sergio Rodríguez) como a los debutantes (Rudy y Marc).

**CALDERÓN.** En esta ocasión, la imagen de portada de la versión española estará protagonizada por el base de los Raptors: José Manuel Calderón. Y se pondrá a la venta casi al mismo tiempo que su rival, NBA Live.




1 El juego no incluye nuevas opciones, centrando las mejoras en el apartado gráfico. El resultado se deja notar en un realismo impresionante sobre la cancha.





2 El talón de Aquiles de NBA 2K9 es la ausencia de selecciones FIBA, siendo la NBA la protagonista en exclusiva de todo el videojuego.



VERSIÓN BETA

La reproducción física de las grandes estrellas está muy lograda.

# NBA LIVE 09

PS3

## ACTUALIZACIONES DIARIAS Y MÁS BALONCESTO FIBA

PRIMERA IMPRESIÓN



**CHIP & CE**

El incremento de selecciones indica que el baloncesto FIBA en la saga no es una anécdota. Si las actualizaciones funcionan estaremos ante el título más realista de la historia.




La saga *NBA Live* sigue fiel a su cita con una nueva versión que pone especial atención a la actualización vía On-line, permitiendo a los usuarios descargarse los fichajes que se van produciendo en la temporada. También destaca por la incorporación de un nuevo modo, *Live 365*, que ofrece la posibilidad de adaptar diariamente el comportamiento de los jugadores en la consola a su estado de forma real.

Así, cuando un jugador atraviesa una buena racha, baja o lesión en la realidad, su actitud se traslada al juego. Hasta ahora, en los videojuegos deportivos, el potencial de un jugador dependía de su comportamiento en la temporada anterior y no en su evolución diaria. Sin duda, esta atrevida propuesta de **Electronic Arts** otorga un realismo inédito en el baloncesto. Asimismo, respecto a las posibilidades On-line, destaca también la ampliación de hasta un total de diez jugadores de manera simultánea.

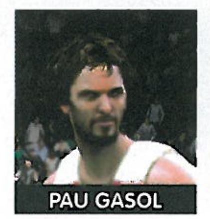
### Baloncesto FIBA

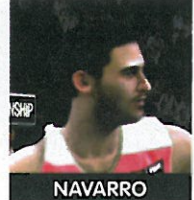
Otro aspecto a tener en cuenta es la continuidad con la apuesta por el baloncesto FIBA. Si en la versión del año pasado se incorporaron 8 selecciones, la nueva entrega aumenta el número hasta 24. De nuevo los jugadores son reales, aunque no están cerradas. Por ello no podemos asegurar si podremos contar con las plantillas de la Olimpiada o se incluyen los jugadores de campeonatos anteriores. Lo mismo ocurre con las últimas incorporaciones de españoles a equipos de la NBA ya que, de momento, ni Marc Gasol ni Rudy Fernández aparecen en las filas de Memphis y Portland respectivamente.

Gráficamente el juego desarrollado por **EA Sports** ha evolucionado en cuanto a la suavidad de movimientos y, sobre todo, en el entorno que rodea las canchas. Así podemos apreciar que el público es más real y se incluyen elementos como las mascotas o las animadoras.

En referencia a las opciones de juego, ***NBA Live 09*** sigue en su empeño de incrementar la oferta con nuevos modos como *Be a pro* (en el que el objetivo es convertirse en una gran estrella) o en una serie de retos que sirven de *Tutorial*.

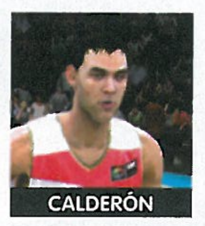
COMPAÑÍA **EA SPORTS** | DESARROLLADOR **EA SPORTS** | DISTRIBUIDOR **EA** | GÉNERO **DEPORTIVO** | JUGADORES | www.easports.com







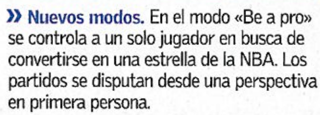




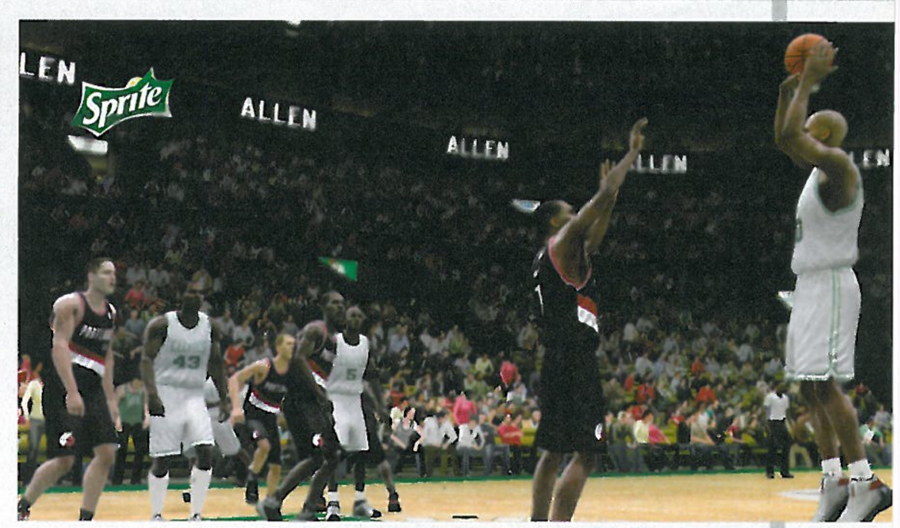

**JUGADORES.** Los jugadores de las selecciones nacionales son reales. Los componentes del equipo español en esta versión son los mismos que participaron en el Mundial de Japón y en el Europeo de Madrid.

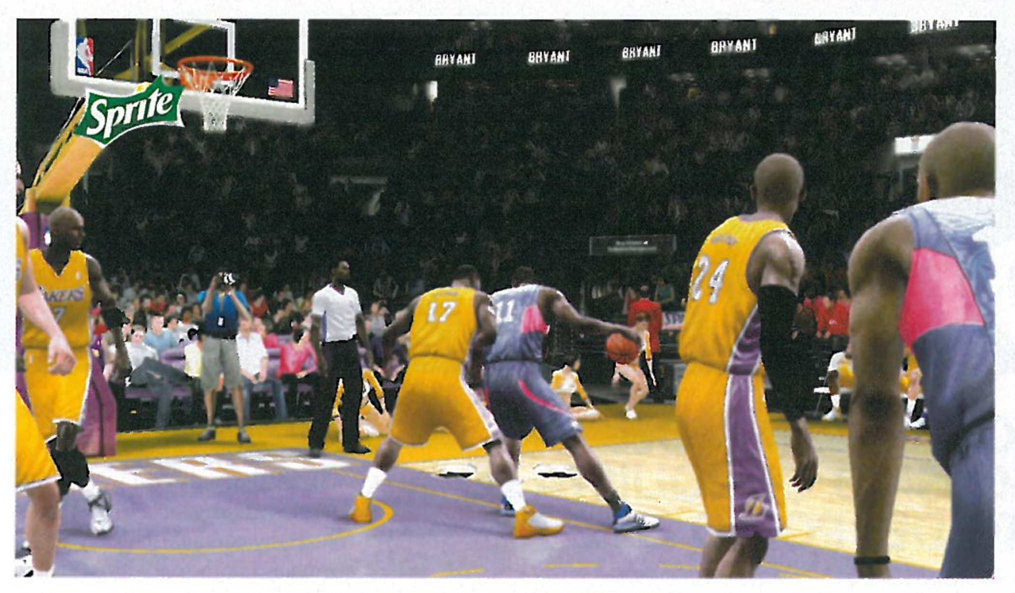


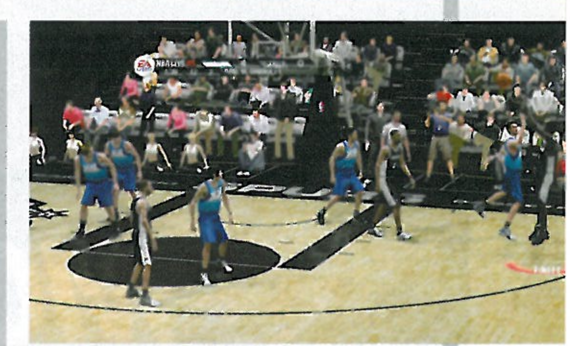
**Promoción.** Pau Gasol sigue apareciendo en la portada de la versión para el mercado español. La entrega internacional está protagonizada por el carismático Parker.



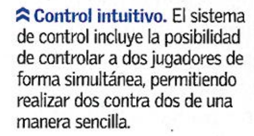
**Nuevos modos.** En el modo «Be a pro» se controla a un solo jugador en busca de convertirse en una estrella de la NBA. Los partidos se disputan desde una perspectiva en primera persona.







**Control intuitivo.** El sistema de control incluye la posibilidad de controlar a dos jugadores de forma simultánea, permitiendo realizar dos contra dos de una manera sencilla.






**Baloncesto FIBA.** El videojuego amplía el número de selecciones FIBA recogidas (de 8 a 24). Los jugadores son reales aunque aún no está claro si se incluirán los integrantes de los JJ.OO. de Beijing.



## Fin de semana de las súper estrellas.

Se mantienen los espectaculares concursos de triples y mates así como los partidos de novatos y de las «all star» de cada una de las conferencias.



**claves**

**1** El aumento de selecciones nacionales supone la consolidación del baloncesto FIBA en la saga y un gran aliciente de cara a las ventas en nuestro mercado.




**2** La idea de la actualización activa es muy interesante, aunque aún es pronto para poder analizar su comportamiento en la práctica.



VERSIÓN BETA

Los tres tipos de control permitirán a cualquier jugador hacerse con el título de campeón sufriendo lo justo.

# MOTOGP 08

PS3

## LA CATEGORÍA REINA DEL MOTOCICLISMO CONQUISTA LO MÁS ALTO DEL PODIO EN PS3

PRIMERA IMPRESIÓN



**CRONO**

MotoGP se estrena en PS3 a lo grande... Un excelente apartado gráfico y un control apto para cualquier jugador.



A LA VENTA EN **octubre**

Milestone estrena la franquicia *MotoGP* en **PlayStation 3** a lo grande ya que, lejos de ser una simple actualización sobre la versión de 2007 en **PlayStation 2**, ***MotoGP 08*** se presenta con un sobresaliente aspecto gráfico y un interesante abanico de modos de juego.

Como no podía ser de otra manera, ***MotoGP 08*** cuenta con la licencia oficial del Campeonatod del Mundo. De tal modo que todos los trazados, equipos y pilotos de 2008 estarán disponibles para transmitir al jugador el realismo y la emoción de este apasionante deporte sobre dos ruedas. Además, los desarrolladores han tenido muy en cuenta la jugabilidad y han incluido tres modos de control sobre las motos: *arcade*, intermedio y simulación. Así cada jugador podrá ajustar la dificultad a sus posibilidades y disfrutar al máximo de la competición.

### Más que modos de juego

Todo apunta a que ***MotoGP 08*** va a ofrecer, además de las clásicas competiciones en 125, 250 y *MotoGP*, un modo Trayectoria donde el jugador asumirá el papel de piloto novato abriéndose paso desde los 125cc hasta lo más alto de la categoría. En esta peculiar modalidad podrás aceptar ofertas de otros equipos, hacer pruebas con ellos y competir con el fin de acumular puntos para luego mejorar las capacidades del piloto. Aunque aún por confirmar, también es más que probable que el juego incluya un modo Competición On-line para hasta 12 jugadores simultáneos.

En la versión que hemos tenido oportunidad de probar destaca sobre todo el excelente apartado gráfico, mostrando en pantalla a los 18 corredores con un alto nivel de detalle. Los circuitos tampoco se quedan atrás... el asfalto, por ejemplo, luce una gran variedad de texturas aportando al juego un gran nivel de realismo. Así, a falta de ver el producto final, os podemos asegurar que ***MotoGP 08*** cumplirá con las mejores expectativas de todos los aficionados.

COMPAÑÍA **CAPCOM** | DESARROLLADOR **MILESTONE** | DISTRIBUIDOR **PROEIN** | GÉNERO **CARRERAS** | JUGADORES **x12** | www.capcom-europe.com



El aspecto visual se ha cuidado al detalle, incluso el «interior» de las motos está trabajado al milímetro...



**Parrilla completa.** En 125cc disfrutarás de la parrilla completa de pilotos. Nada menos que 35.







Los cambios climáticos estarán presentes en todo momento. Ya no tendrás que imaginar lo que se siente al competir de noche y con lluvia.

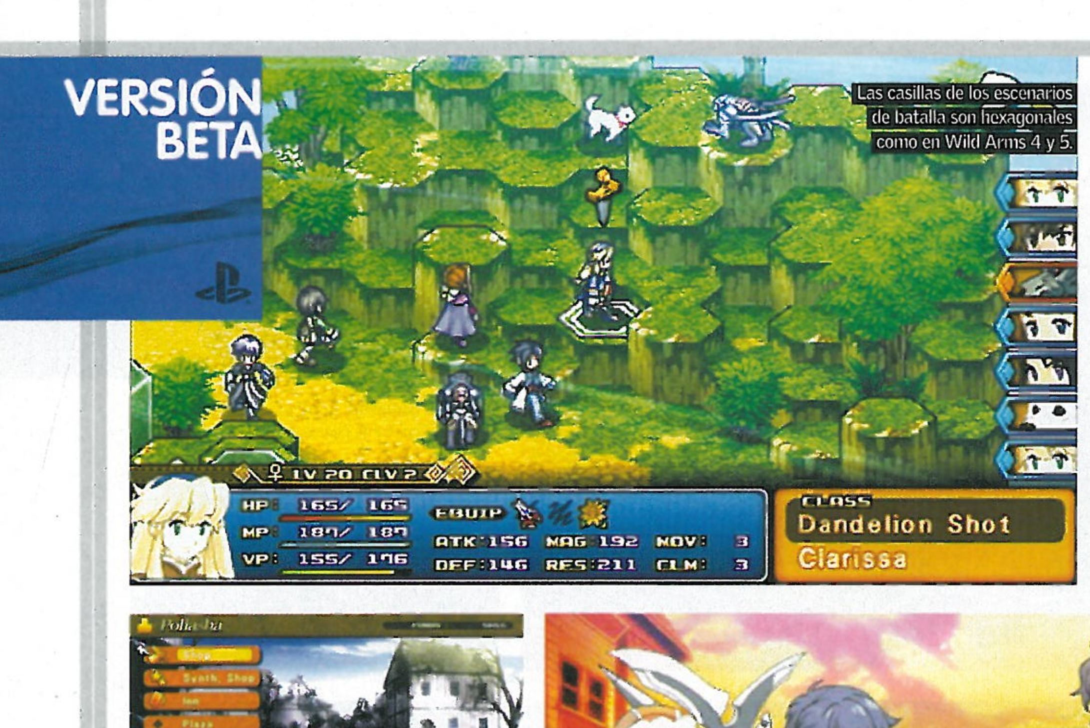
**» Competición nocturna.** Gracias a la licencia oficial, el nuevo circuito de Qatar (de noche) estará disponible.

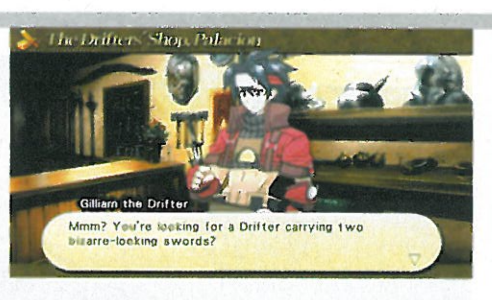
## claves

**1** Cuenta con licencia oficial MotoGP, por lo que podrás medirte con pilotos de la talla de Dani Pedrosa o Valentino Rossi, y participar en todos los trazados del calendario del campeonato.

**2** No sólo de MotoGP vive el hombre. Las categorías de 125cc y 250cc también estarán disponibles para disfrute del aficionado.

VERSIÓN BETA


Las casillas de los escenarios de batalla son hexagonales como en Wild Arms 4 y 5.

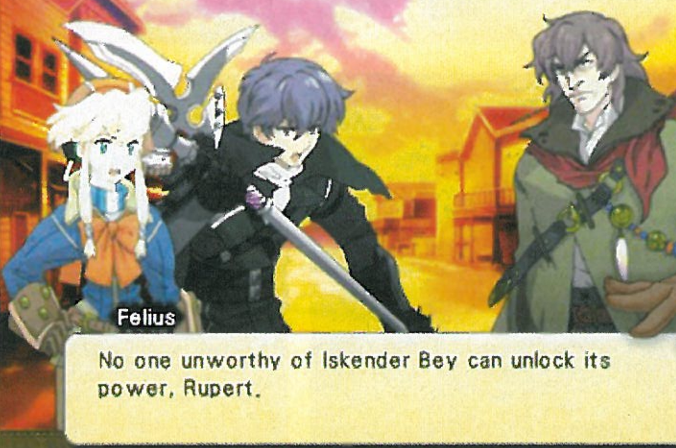




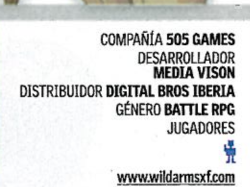









# WILD ARMS XF



PSP

## TRAS DOCE AÑOS DE HISTORIA Y SIETE ENTREGAS, LA MAGIA DEL RPG WESTERN PERMANECE EN LAS TIERRAS DE FILGAIA

COMPAÑÍA **505 GAMES**
DESARROLLADOR **MEDIA VISON**
DISTRIBUIDOR **DIGITAL BROS IBERIA**
GÉNERO **BATTLE RPG**
JUGADORES
www.wildarmsxf.com

De forma silente, pero con la fuerza y personalidad que le otorgara la inolvidable primera entrega en **PSone**, la saga *Wild Arms* ha sabido hacerse un hueco en el corazón y las estanterías de todos los amantes del *RPG* clásico. Después del capítulo primigenio en *32 bits* (el segundo fue elaborado por **Contrail**) y cuatro en **PS2**, **Media Vision** no quería perder la oportunidad de adaptar su anacrónica ópera *western* a **PSP**, acompañada en esta ocasión por las siglas *XF, Cross Fire*, para remarcar su nuevo esquema de *RPG* estratégico. Olvida el costumbrista desarrollo de las seis primeras entregas y prepárate para un *Final Fantasy Tactics/Disgaea* aderezado con las bondades de un *Wild Arms*: personajes carismáticos, una *Filgaia* en vías de extinción, intenso argumento épico-catastrofista y banda sonora que brilla con luz propia aunque no haya sido parida por Michiko Naruke. Masato Kouda, con experiencia en la saga, y cuatro compositores más se han encargado de la difícil empresa. Lo básico sigue ahí, pero hay novedades, y muchas. Las secuencias toman vida al más puro estilo novela gráfica, de gran belleza estática y estética, la visita a las poblaciones se realiza a través de menús y, además, los textos adquieren una importancia vital por su tremenda cantidad y calidad. Si no tienes cierto nivel de inglés lo pasarás mal. *WAXF* nos obsequia con cinco actos y más de 60 escenarios de batalla dentro de su argumento, además de una treintena de batallas opcionales para endurecer a nuestros protagonistas y un sistema de clases (o *jobs*) que nos obligará a elegir el oficio correcto de los personajes antes de cada contienda hexagonal. Sí, amigos, las casillas *HEX* de *WA4* y *WA5* vuelven a ser las protagonistas a la hora de tapizar los escenarios de batalla. El mes que viene conoceremos el destino de Filgaia...

PRIMERA IMPRESIÓN



**THE ELF**
La magia de Wild Arms sigue presente en XF, aunque el nuevo toque estratégico en PSP no agradará a todos sus seguidores.


A LA VENTA EL 9 de oct.

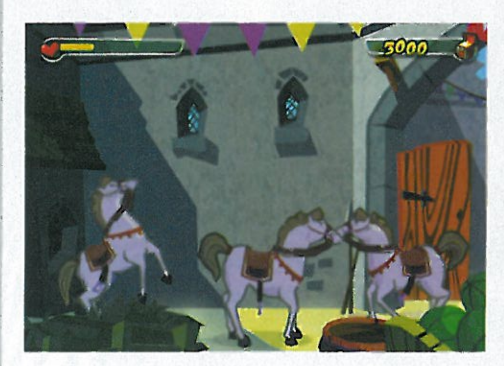
**claves**

**1** La historia de Wild Arms XF transcurre en Elesius, uno de los grandes reinos de Filgaia. A través del mapa podremos acceder a los escenarios de lucha, poblaciones y batallas opcionales.



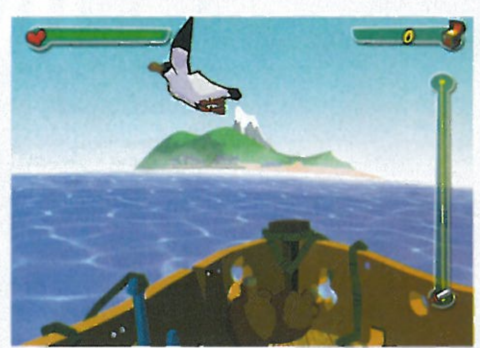
**2** Al principio sólo podremos elegir jobs o clases para nuestros protagonistas entre cuatro diferentes, pero según avance el juego la cifra alcanzará la veintena. ¡Tendrás que utilizarlas sabiamente!







El caballero oscuro es uno de los enemigos más temidos. Cuerpo a cuerpo y con espada en mano lucha contra él.









**El poder de la espada.** Es de goma espuma y se venderá junto al título de Sony. Aparece en el juego representada como una estela, muy brillante. Similar a un «sable láser».

# EYETOY PLAY HERO



## DILE A PETER QUE NO SE LARGUE Y CONVIÉRTETE EN CABALLERO DE LA MESA REDONDA

PS2

COMPAÑÍA **SONY C.E.**
DESARROLLADOR **LONDON STUDIO**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
GÉNERO **JUEGO SOCIAL**
JUGADORES
es.playstation.com

Aunque Peter Pan sigue a mi lado (y seguirá por siempre -aún tiene mucho por hacer...-) hay cosas que ya no van conmigo. Meterme en la cabeza de un niño de cinco años me es imposible, soy incapaz. Así que, para ser justos y no dar matarile a un juego que, al menos, ha tratado de innovar, lo he sometido al juicio de mi sobrino de cinco años. Y lo cierto es que sólo con decirle que iba a empuñar una espada como un caballero de la Mesa Redonda la mirada se le iluminó... El juego en sí no es ninguna maravilla, es más bien flojete en todos sus aspectos: gráficos de 32 *bits* y minijuegos simplones que apenas ponen a prueba la destreza y habilidad de los peques de la casa... Sin embargo, tiene dos cosas que lo convierten en un juego muy especial para ellos: la espada y la cámara *EyeToy*.

A diferencia de otros títulos *EyeToy*, en éste el jugador no se verá en la pantalla del televisor, pues sólo aparecerá la espada que blande como un reflejo, un destello, una estela... a modo de «sable láser». De tal modo que la cámara se limita a recoger tus movimientos con chafarote en mano y los reproduce en el juego. Así, y de esta guisa, tendrás que evitar que roben los caballos de la corte golpeando con la espada los amarres, machacar los tomates que los lugartenientes tratan de estamparte en la cara, esquivar y bloquear bandidos, montar a lomos de un caballo... En fin, tareas que te convertirán en algo así como soldado del Rey Arturo. Sin duda, un planteamiento que podría haber atraído a chavales de distintas edades, pero debido a su precario desarrollo (y evidente estética de cuento) se limitará a la atención de los «bebitos» de la casa.

PRIMERA IMPRESIÓN



**ANNA**
Una buena idea para atraer a los más pequeños: empuñar una espada casi de verdad es ya toda una diversión. Pero flojean los minijuegos.

A LA VENTA EN **octubre**

## claves

**1** Como un caballero de la corte, monta sobre el caballo y galopa hasta tu destino. Durante el trayecto, deberás esquivar los obstáculos que se te presenten en el camino.



**2** Dirige la espada hacia las piedras, de este modo las golpearás y romperás. De lo contrario, caerán sobre ti y te quitarán puntos de vida.



VERSIÓN BETA

Llega la hora de saltar al ring y convertirnos en una de las estrellas de la WWE: ¡a repartir!

PS3 PS2 PSP

# WWE SMACKDOWN VS. RAW 2009

## CUANDO EL WRESTLING ESTÁ EN AUGE... THQ NOS TRAE EL VIDEOJUEGO

PRIMERA IMPRESIÓN



BEN REILLY

Todo se ha mejorado hasta niveles muy elevados. Podría ser el juego definitivo de este género.




La lucha libre vive una nueva edad dorada en nuestro país. John Cena, Batista o el Rey Mysterio son los ídolos de los más jóvenes, que consumen ávidos sus combates televisivos o compran las revistas, cromos, figuras de acción y, cómo no, los videojuegos. Es por todo esto que un título como *WWE Smackdown Vs. RAW 2009* tiene el éxito asegurado, pero precisamente por ello debe estar a la altura de la expectación que genera. Y, sin duda, así será.

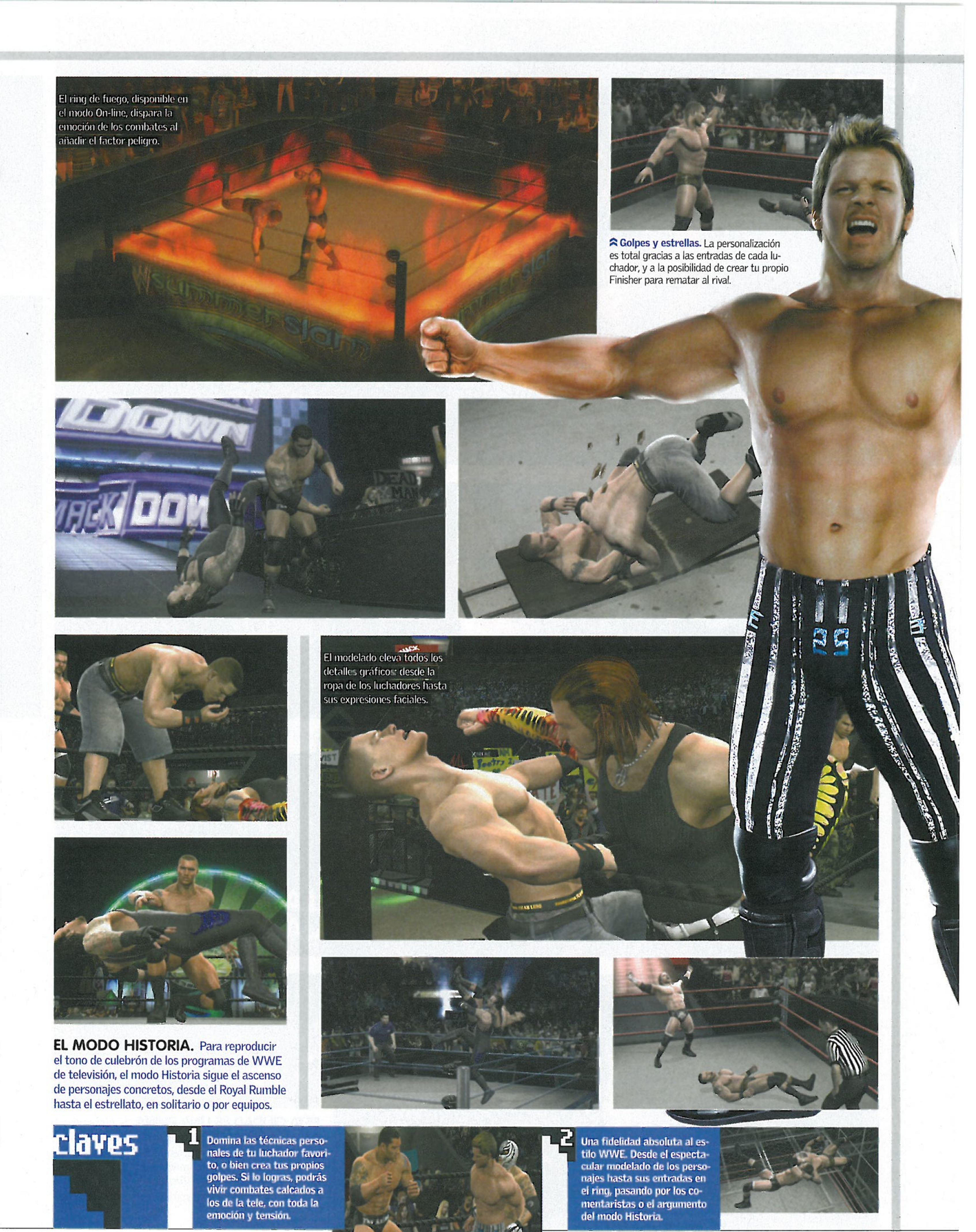
El juego va a conservar los diferentes estilos de lucha de la entrega anterior, pero incluyendo notables mejoras en su desarrollo. De este modo, va a haber nuevas técnicas de equipo, más movimientos especiales y combinaciones para los *Finishers*, los espectaculares golpes finales que son «marca de la casa» de cada luchador. Estos ataques son la estrella de los golpes de nuestro personaje, por lo que el juego incluye la opción *Create a Finisher*. De este modo, el jugador podrá crear una técnica de remate personalizada, combinando una infinidad de movimientos a su gusto.

Uno de los nuevos modos de juego más llamativos va a ser *Inferno Match*. En esta modalidad el cuadrilátero estará rodeado de llamas, irá aumentando la temperatura y, cuando alcance ciertos grados centígrados, se podrá realizar un golpe final que haga arder al rival contra las cuerdas. Esto, combinado con la emoción del público, hace que el combate sea casi real.

### Con todas las estrellas

*WWE Smackdown Vs. RAW 2009* escapará de la típica homogenización del género del *wrestling*, donde los movimientos de todos los personajes son demasiado similares entre sí. Y no podría hacerlo de otro modo, ya que los luchadores son demasiado carismáticos como para compartir técnicas. No faltará nadie a la cita: Matt Hardy, Randy Orton, John Cena, Batista, Rey Mysterio, Shawn, Triple H... Un total de 60 bestias pardas, idénticas a los luchadores reales. Asimismo, podrás acceder a contenido descargable con el fin de acceder a más personajes, nuevos escenarios, música, trajes y otros añadidos.

COMPAÑÍA **THQ** | DESARROLLADOR **YUKE'S** | DISTRIBUIDOR **THQ** | GÉNERO **LUCHA LIBRE** | JUGADORES **x4** | www.smackdownvsraw.com



El ring de fuego, disponible en el modo On-line, dispara la emoción de los combates al añadir el factor peligro.

**Golpes y estrellas.** La personalización es total gracias a las entradas de cada luchador, y a la posibilidad de crear tu propio Finisher para rematar al rival.

El modelado eleva todos los detalles gráficos: desde la ropa de los luchadores hasta sus expresiones faciales.

**EL MODO HISTORIA.** Para reproducir el tono de culebrón de los programas de WWE de televisión, el modo Historia sigue el ascenso de personajes concretos, desde el Royal Rumble hasta el estrellato, en solitario o por equipos.

## claves

**1** Domina las técnicas personales de tu luchador favorito, o bien crea tus propios golpes. Si lo logras, podrás vivir combates calcados a los de la tele, con toda la emoción y tensión.

**2** Una fidelidad absoluta al estilo WWE. Desde el espectacular modelado de los personajes hasta sus entradas en el ring, pasando por los comentaristas o el argumento del modo Historia.





Sin duda, lo mejor del juego es contemplar el caos y la destrucción que las bestias mitológicas siembran en la ciudad.



# LEGENDARY

PS3

## EL MUNDO ESTÁ HECHO UN DESASTRE. Y LA CULPA DE TODO LA TIENE UNA SIMPLE CAJA...





**ESTA CIUDAD ES UNA RUINA.** Si quitamos los bichos, cualquier panorámica de la ciudad en llamas de Legendary es perfectamente intercambiable con las muy similares imágenes de apocalipsis urbano de la distopía nazi *Turning Point: Fall Of Liberty*. ¿Reciclaje de escenarios, rasgo de estilo o poca originalidad?







## Galería de monstruos.

Uno de los atractivos indiscutibles de Legendary está en su atroz catálogo de monstruos extraídos de la mitología clásica. Se toma más libertades que un God Of War, pero hay presencia de bichos con solera como grifos y minotauros.



PRIMERA IMPRESIÓN



**J. TONES**

Después del flojo Turning Point: Fall Of Liberty esperábamos algo más contundente por parte de los chicos de Spark Unlimited.

A LA VENTA EN **octubre**

En el extraordinario álbum de *Superlópez, La Caja de Pandora*, el superhombre bigotudo tenía la misión de proteger el mítico contenedor de males de las garras de dos bandos de dioses clásicos: los que querían abrirla y desencadenar pecados aún mayores que los actuales sobre la Tierra, y los que querían mantenerla cerrada y a la Humanidad a salvo. La caja, obviamente, acaba abierta y su contenido, que no desvelaremos aquí, está lejos de ser el esperado. Este ***Legendary*** podría decirse que funciona de modo diametralmente opuesto: dentro de la Caja hay justo lo que cabría esperar. Este juego de acción en primera persona de **Spark Unlimited** ha sido realizado en un tiempo récord: unos cuantos meses de desarrollo en el que han hilado una historia de males primigenios, robos que salen mal y destrucción en masa en la que se ve envuelto el protagonista, un ladrón de poca monta que adquiere poderes mágicos no deseados y la necesidad de huir de todo tipo de bestias mitológicas. Arrancando en una Nueva York literalmente destrozada por el ataque de una oleada de grifos y dragones, nuestro antihéroe deberá acribillar a multitud de bichos mitológicos salidos de la Caja de Pandora, en una especie de *God Of War* en versión *first person shooter* urbano. En principio no suena mal, pero... ignoramos si es por las prisas o por abierto descuido, ***Legendary*** tiene (en la *beta* que hemos probado) abundantes carencias. A una dificultad desorbitada (problema que se suele solucionar en las fases finales del desarrollo) se suma cierta desidia en el diseño de los niveles, una perezosa rendición a los tópicos del género y un aspecto gráfico que sólo brilla con la presencia de algunos monstruos. Es una lástima porque el graznido de un grifo amenazante es material perfecto para una pesadilla.

El mes que viene os daremos nuestro veredicto... si conseguimos aniquilar a ese maldito dragón de fuego, claro.

COMPAÑÍA **GAMECOCK MEDIA GROUP** | DESARROLLADOR **SPARK UNLIMITED** | DISTRIBUIDOR **ATARI** | GÉNERO **ACCIÓN 1ª PERSONA** | JUGADORES **x8** | www.legendarythegame.com

## claves

**1** El gatillo izquierdo servirá para entrar en una vista de apuntado que facilitará el exterminio de las criaturas. Especialmente útil con la artillería pesada y con blancos enormes.



**2** En la esquina inferior izquierda de la pantalla hay un marcador de energía mágica, el Impulso de Animus donde también se indica la vida, rellenable cada vez que un enemigo sea eliminado.



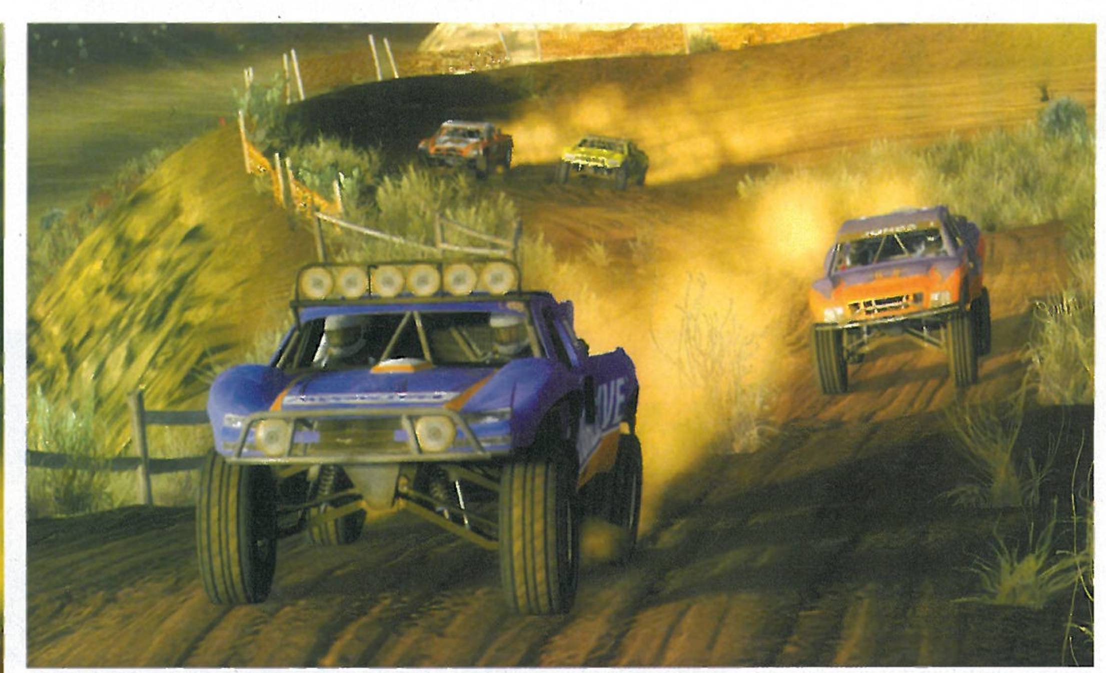
En las pruebas de corto recorrido, pasar por el taller no tiene por qué ser necesario, pero en las largas será fundamental.

**MODOS PARA TODOS LOS GUSTOS.** El juego cuenta con cierta variedad de pruebas y las hay desde la típica de lucha contra el crono hasta carreras de varias horas con libertad de movimientos. La nota común en todas ellas es la velocidad, pues será casi siempre la máxima de cada vehículo.













**DIFERENTES VEHÍCULOS.** El coche que elijamos determinará bastante el tipo de carrera que vamos a disfrutar. Los pequeños son más ágiles, pero también muy frágiles a la hora de los contactos. Los grandes, aunque se manejen algo peor, terminan por imponer su ley en los momentos claves.

# BAJA: EDGE OF CONTROL



PS3

## NUNCA UNA CARRERA TODOTERRENO HABÍA SIDO TAN DURA, TAN EXIGENTE, NI TAN DURADERA




**PRIMERA IMPRESIÓN**



**DE LÚCAR**
Al principio no deslumbra, pero es de esos juegos de coches que terminan por engancharte. Divertido en el pilotaje y siempre muy emocionante.

Aunque en España tenemos la prestigiosa «Baja Aragón», donde mayor relevancia y tradición tienen este tipo de pruebas todoterreno es en los Estados Unidos. A nivel mundial, la más conocida de todas es la famosísima *Baja Off Road* californiana, que también es la que más videojuegos ha inspirado... **THQ** se ha decidido a homenajearla con un juego que refleja fielmente el indómito espíritu y la gran dureza de esta mítica carrera. Aunque cuenta con todo tipo de pruebas, el modo estrella será la Carrera Libre, una competición que puede durar horas y en la que el piloto tendrá cierta libertad de movimientos para recorrer cientos de kilómetros. Hay ocho categorías distintas de vehículos y podremos elegir entre cuarenta todoterrenos a los que mejorar y tunear a nuestro antojo. En cuanto al estilo de conducción, se podría decir que es *arcade*... mientras no nos demos muchos golpes, porque entonces, por desgracia, pasará a ser demasiado realista.

Los escenarios, además de unas dimensiones colosales, han sido recreados con un extraordinario grado de realismo y reproducen fielmente el paisaje y todas las dificultades del desierto americano. Cada recorrido será un constante reto a nuestros reflejos y aún más si a las dificultades del terreno le añadimos unos rivales muy agresivos y poco amantes del juego limpio.

Sea cual sea la modalidad de juego por la que nos decantemos, ***Baja: Edge Of Control*** es una auténtica locura. Velocidad extrema, trampas, saltos, derrapes y, sobre todo, una lucha continua por un control a veces imposible. Más aún si optamos por el juego en red con partidas de hasta diez jugadores simultáneos o una carrera para cuatro jugadores a la vez a pantalla partida. Está claro que aunque este año la competencia será importante, parece un serio candidato al trono del género en **PlayStation 3**.

COMPAÑÍA **THQ** | DESARROLLADOR **2XL GAMES** | DISTRIBUIDOR **THQ** | GÉNERO **CONDUCCIÓN** | JUGADORES **x10** | www.bajagame.com

## claves

**1** Cualquier coche puede ganar una carrera, pero para contar con más opciones lo suyo será realizar algunas mejoras. No son muy caras y podremos realizar alguna después de cada desafío.



**2** A medida que vayamos completando campeonatos y ganando carreras se irán desbloqueando nuevos circuitos y coches más potentes, y con mejores características.



# BUZÓN

Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PSP, de tu viaje a Japón, de tu PS3 recién comprada...
¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo!
¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de la revista?
Envía tu carta a **Playstation Revista Oficial (Buzón) c/O'Donnell, 12 28009 Madrid** o al e-mail **ps@grupozeta.es**

## fotomatón

Marc Martorell nos enseña su espectacular colección; ¡tiene tantas cosas que es imposible verlo todo en una foto así!

J. Vicente no tenía suficiente con completar MGS4 en modo Big Boss y ha conseguido todas las insignias.



### *El Récord del mes*

Lili Vera lo ha conseguido todo en Lego Indiana Jones. ¡Su hermana Elvira al fin podrá ver la tele!



## No hay épocas mejores, ni épocas peores

**ANTONIO BELLIDO.**
VÍA E-MAIL.

Antes de nada, saludos a todos. Esta es una respuesta a Gastón Bermúdez y Juan Mari Sauras. Pienso que realmente no hay una época de mejores o peores juegos. Creo que todo va en función a la edad de la persona que juega. Me explico. Llevo muchos años en esto de los videojuegos y soy de la opinión de que uno piensa que lo de antes era mejor, sencilla y llanamente porque era más joven. Todo se vive con mucha más ilusión. Y es que la edad le hace ver a uno las cosas de una manera muy distinta y más gris (no en todo, claro). Creo que los niños de hoy en día dirán lo mismo de los videojuegos del futuro, y del presente...

Con respecto a la tan laureada dificultad de aquellos juegos añejos (*Arkanoid, Space Invaders*, etc.) con los que tanto disfrutamos, no es tal la dificultad (excepto en el caso de «La Abadía del Crimen» de *Spectrum*, era imposible pasar de la primera cena) sino más bien «injugabilidad». Los de ahora son más jugables, más asequibles, y eso también es bueno.

## Los videojuegos no son sólo violentos

**JUAN ANTONIO PÉREZ.**
VÍA E-MAIL.

¿Quién dijo que los videojuegos son sólo violentos? Hay mucha gente que piensa que los videojuegos son violentos y que matas a las personas sin ninguna razón. También dicen que los videojuegos te apartan del mundo y te aíslan, pero se equivocan; hay juegos que están hechos para divertirte a ti, a tus amigos y a tu familia, como es el caso de los *SingStar* o los *Buzz!*.

Qué hay mejor en un cumpleaños que coger los micros y cantar un rato con tus amigos. O estar una tarde en familia y, en lugar de jugar al típico juego de mesa, echar una partida al *Buzz!*... Yo invito a todos los que opinan que los videojuegos sólo ofrecen violencia a que prueben antes estos juegos. Cambiarán de idea...



**Final Fantasy XIII.** Cristian, ¿de verdad crees que este juego tiene pinta de ser malo?

## Final Fantasy: «para el arrastre»

**CRISTIAN RODRIGUEZ.**
VÍA E-MAIL.

No sé por qué, pero últimamente las cosas están cambiando en **Square Enix**. De negarse rotundamente a hacer segundas partes, han pasado a explotar su entrega más exitosa. De crear obras maestras, a desarrollar «intentos» de juegos. Sí, me refiero a *Final Fantasy XII*. Una empresa encargada de «fabricar» magia y fantasía no se puede poner a hacer *remakes* que, exceptuando *Crisis Core*, no llegan ni a ser la sombra del original. Admitámoslo, *Dirge Of Cerberus* no es un juego que vaya a pasar a la posteridad, al igual que *FF X-2* (casualmente secuela también). Los medios se alegran de volver a *Midgar*, pero no se dan cuenta de que eso es dar un paso atrás. No pretendo desprestigiar el trabajo de los desarrolladores, sólo digo que no están dando el nivel que se espera de un *Final Fantasy*. Sin embargo, la saga *Kingdom Hearts* está creando escuela, y ambos son de la misma compañía. Además, creen que la vía de escape más fácil es hacer su próximo proyecto multiplataforma en vez de confiar en **PS3** y en sus innegables ventas. Espero que con *Final Fantasy XIII* se esmeren y hagan un juego de culto. De lo contrario, ya me veo controlando al Lagunamov en el móvil o jugando a *Blitzball* en **PSP**. Y todo empezó con la marcha de Sakaguchi...



**«¿Quien dijo que los videojuegos son sólo violentos?»**

## El presente es igual de bueno que el pasado

**ALEJANDRO GALÁN.**
VÍA E-MAIL.

Mi carta también va dirigida a Gastón Bermúdez y Juan Mari Sauras. Me considero un privilegiado por haber podido jugar



¡Este mes, los lectores cuyas cartas han sido agraciadas con este símbolo se llevarán uno de los cinco Echochrome de PSP!

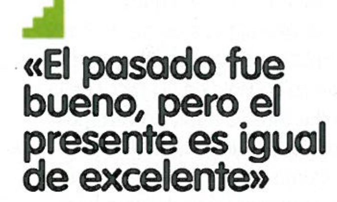


**¡¡REGALAMOS 5 NBA LIVE 09 DE PLAYSTATION 3!!**

Enviad vuestro mejor Test, vuestro récord más bestial, la foto más curiosa del universo PlayStation... ¡Los 5 mejores e-mail o cartas ganarán un NBA Live 09 para PlayStation 3!

con casi todos los formatos y un nostálgico de aquellas épocas. Recuerdo con gran entusiasmo mi primer juego de NES; lloré cuando terminé en medio de la noche, con mi lupa con luz, el *Mystic Quest* de mi pequeña GameBoy; sentí un gran alivio al finalizar *Secret Of Evermore* de SNES; añoro el Mario Bros... pero todavía me sigo emocionando con *Final Fantasy VII*. Durante un tiempo salía a la calle enrabietado porque después de tres horas no había avanzado nada en *God Of War* en modo Dios. He pasado 24 horas al día en verano con mis amigos y *PES*, el miedo que he pasado en la oscuridad de mi habitación con *F.E.A.R* y miles de sensaciones con *Call Of Duty 4*. Gastón, juégalo en modo *Arcade* con su *Score*...

Solo soy uno de los millones de privilegiados que han vivido esto, no es malo recordar el pasado... ¡pero el presente es igual de bueno!



**«El pasado fue bueno, pero el presente es igual de excelente»**





## EL TEMA DEL MES

# ¿QUÉ CREES QUE HA SIDO LO MEJOR DEL PASADO E3?

### Un futuro prometedor... Esperemos que ese futuro esté cerca



**ANTONIO VILLAR PRETO.** VÍA E-MAIL.

La mejor definición de lo que se ha podido ver en el **E3** la habéis hecho vosotros mismos: «Un futuro prometedor». Esperemos que ese futuro esté cerca. Llevamos viendo tráilers de *KillZone 2* (sólo por nombrar un caso) desde antes del lanzamiento de **PS3**. Queremos pensar que esos avances se hacen para informar al público y no sólo para tranquilizar a los accionistas.

Desde luego es difícil decidir sobre qué es lo mejor de todo lo visto. En mi caso, como fan de los *Survival Horror*, me decanto por ese *Resident Evil 5*. O, en menor medida, por el prometedor *Dead Space*. En el apartado de los *FPS*, lo más llamativo son el mencionado *KillZone 2* y *Resistance 2*. Aunque, en mi opinión, al disponer ya de algún juego superlativo de éste género, la expectación que generan es menor. Tampoco hay que olvidar la llegada de *Bioshock* a **PS3**.

La nota negativa es que, que se sepa, no ha habido «otro MGS4». Es decir, otro juego que utilice toda la capacidad de un *Blu-Ray Disc* para ofrecer una experiencia tan increíble como aquella. Lo que tiene la no exclusividad de un producto... Queremos maravillas. Y las queremos ya.

### Ha quedado claro que en 2009 nos esperan auténticos bombazos y exclusividades

**LUCIANO TIERI SANCHOLUZ.** MIRANDA DEL EBRO (BURGOS).

Me ha parecido alucinante... Se ha dejado claro que en lo que nos queda de año y en 2009 van a caer auténticos bombazos para **PlayStation 3** (y, sobre todo, muchas exclusividades). Lo que más me ha gustado ha sido la nueva información de los juegos más esperados (*Resistance 2, Killzone 2, RE5, GOW III*...).

*Mirror's Edge* tiene toda la pinta de ser una joya para **PS3**, así como *Resident Evil 5* con el nuevo modo cooperativo... Lo que no me ha gustado por parte de **Square Enix** es que no haya dado información nueva sobre *Final Fantasy XIII*, ¡quiero saber más sobre su argumento! Asimismo, he echado en falta algo de información sobre la exclusividad de *Heavy Rain*, de **Quantic Dreams**. Sé que estuvieron en la **Games Convention** de Leipzig, pero aún así tendrían que haber dado más información en el **E3**, sobre todo siendo exclusivo para **PlayStation 3**.

**NUEVO TEMA DEL MES PARA EL Nº 94.**

«Después del E3 y la Games Convention, ¿cuál crees que ha sido el mejor juego de las dos ferias para PS3? ¿Y para PSP?»

# TÚ PUNTÚAS

Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación esta es tu oportunidad.



**BATTLEFIELD: B.C.**

**ALEJANDRO PÉREZ FDZ.**
VÍA E-MAIL

Es un juego capaz de competir con Call Of Duty 4 por sus gráficos y su jugabilidad. Podrás coger vehículos y armas que lo destruyen todo, tiene un buen argumento que te engancha y un modo Online muy bueno, que podrás jugar una y otra vez sin aburrirte.

**9,4**



**GTA IV**

**NAZAR LORENTE**
VÍA E-MAIL



Es un juegazo con muy buen argumento y buena duración. El motor físico es asombroso y la mejora en la conducción es genial. Del juego sólo puedo quejarme del leve *popping* y el horizonte borroso, pero es un juegazo que debe estar en cualquier PlayStation 3.

**9,7**



**SKATE**

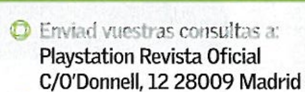
**SANTIAGO SILVA LÓPEZ**
VÍA E-MAIL

La completa revolucion del skate en un videojuego. Muy innovador, sobre todo el control Flickit (le da un realismo brutal), con gráficos excelentes, perfectamente ambientado... Tiene un modo On-line excelente y encima van a sacar la continuación, ¡esto promete!

**9,5**



# BUZÓN Consultorio oficial



Enviad vuestras consultas a:
Playstation Revista Oficial
C/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Escribe «Consultorio Oficial» en una esquina del sobre
O manda un e-mail a:
ps@grupozeta.es
Indicando como asunto: «Consultorio Oficial»



Está bien, aún no tenemos PlayStation Home, pero al fin podremos disfrutar del plataformas más original de la historia, LittleBigPlanet; juega solo, con amigos, crea tus propios niveles y compártelos... ¡este juego lo tiene todo!

## Call Of Duty para PSP

**¡Hola! Tengo unas cuantas preguntas que me gustaría que me respondierais:**
**❶ ¿Habrá en un futuro un *Call Of Duty* para PSP? Si es así, ¿para cuándo?**
**❷ ¿Es una buena opción *Soul Calibur IV*?**
**❸ ¿Qué *Survival Horror* me recomendaríais *Alone In The Dark* o *Silent Hill 5*?**
**JONATHAN COUTO,** VÍA E-MAIL.

❶ Los resultados del primer *Call Of Duty* aparecido en **PlayStation Portable**, *COD: Roads To Victory,* no fueron los esperados. Así pues, al menos por ahora, no hay preparada ninguna versión de la saga para la portátil de **Sony**.
❷ Si ya has acabado con *Virtua Fighter 5* y con *Tekken 5: Dark Resurrection* (el de *PlayStation Store*) es una gran, y única, opción. Si no eres un aficionado *hardcore* al género, *Soul Calibur IV* ofrece un sistema de juego más abierto que los demás *beat'em-up*, así como una buena cantidad de diferentes modos de juego. Definitivamente, *SCIV* es una buena opción.
❸ Es complicado decidirse por uno u otro ya que *Alone In The Dark* aún no está en la calle y, según sus creadores, estará muy mejorado con respecto a la versión para otros sistemas que está a la venta desde hace meses. Hasta que no veamos el «nuevo» *Alone In The Dark* no podremos decidir... a no ser que seas fan acérrimo de la saga de **Konami**, entonces, la cosa está bastante clara.




**Soul Calibur IV.** Namco ha creado el beat'em-up más completo para PlayStation 3.

## ¿PlayStation 4?

**¡Hola! Tengo una PS3 y me gustaría que me resolvierais unas dudas:**
**❶ ¿Para cuándo está previsto exactamente *Home*? ¿Sabéis si será de pago?**
**❷ ¿Es cierto que *COD6* podría estar ambientado en un futuro próximo?**
**❸ Hay rumores de que PlayStation 4 podría salir dentro de unos cuatro años, ¿es cierto?**
**❹ ¿Sabéis si saldrá algún otro *GTA* para PlayStation 3?**
**RAFAEL GAZO LAHOZ,** VÍA E-MAIL.

❶ **Sony** confirmó recientemente que su sistema *Home* no sería de pago; lo que no terminó de confirmar era su fecha de lanzamiento. Se supone que podremos descargarlo antes de 2009, pero con tanto retraso nunca se sabe.
❷ Se rumorea que la sexta entrega de *COD* podría estar ambientada en el futuro, ya que **Infinity Ward** ha confirmado que está trabajando en un título de ciencia-ficción. Podría ser otro juego, pronto lo averiguaremos.
❸ Dudamos mucho que esos rumores tengan algo de cierto. Si **Sony** cumple con lo prometido y mantiene su consola en la cresta de la ola durante 10 años, no veremos una **PlayStation 4** hasta 2016, aproximadamente. Aunque, personalmente, creemos que la cuarta **Play** llegará algunos años antes...
❹ No lo sabemos a ciencia cierta, pero teniendo en cuenta que *GTAIV* es uno de los mejores juegos de **PS3** y que se han vendido unos 10 millones en todo el mundo, no nos extrañaría en absoluto.





## La tecno-duda

### «Cuelgues» jugando On-line con PS3

**Tengo *MotorStorm* y *Call Of Duty 4,* y tuve un problema con ambos (la misma semana) jugando On-line. El primero se quedó colgado y con el segundo, el anfitrión de la partida se «cayó» y, de regreso al punto de encuentro, mi pantalla se quedó en negro (hasta que reinicié mi PS3). Según la tienda donde adquirí mi consola, no es normal que suceda.**
**ALBERTO A.,** VÍA E-MAIL.
Dudamos mucho de que esos «cuelgues» se vuelvan a repetir a menudo o que vayan a peor. Nosotros hemos sufrido cuelgues de ese tipo, sobre todo jugando On-line, en varias ocasiones (ten en cuenta que empleamos muchas horas jugando) y nuestras consolas funcionan como el primer día. Que haya ocurrido la misma semana dos veces es más coincidencia que una mala señal.

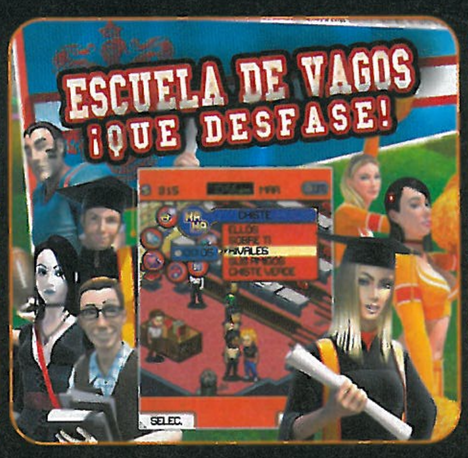
# ¡ALUCINA!




Para bajarte cualquiera de estos juegos manda un SMS gratuito con el código ALUCINA al 222

Sólo clientes Orange



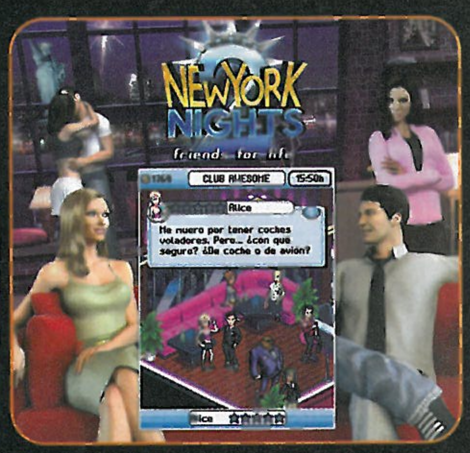













¡También puedes bajarte estos juegos a través de Orange World!

4 PASOS MUY SENCILLOS

Orange World
Ocio
Música
Videojuegos
Cine
Televisión
Deportes
Consejos sobre el vino
Zona Sexy
Chats
Guías Turísticas
Lo Más Latino
Fotografía
Lotería














Más juegos de Gameloft enviando GAMELOFT al 222

gameloft

Accede con tu móvil a http://gameloft.com

www.gameloft.com



Precios de descarga (i.i. incluidos): Península y Baleares: 3,48€; Canarias: 3€; Melilla 3,12€; Ceuta 3,09€
Precios de conexión (i.i. incluidos): Península y Baleares: 0,69€; Canarias: 0,60€; Melilla 0,62€; Ceuta 0,61€











SUGERENCIAS DEL

chef

## CLÁSICOS MUY MODERNOS EN PSP...



**MARCIANITOS**
**SPACE INVADERS EXTREME**
(SQUARE ENIX)
Tres décadas después del original nos ha llegado esta versión Extreme. La misma esencia de siempre pero con un aspecto renovado.



**CON DRÁCULA**
**CASTLEVANIA: THE D. X CHRONICLES**
(KONAMI)
El clásico plataformas de vampiros llegó hace unos meses a PSP con un remake en 2,5 D de Castlevania: Rondo Of Blood.



**CON FANTASMAS**
**ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS**
(CAPCOM)
Al igual que Castlevania, Ghosts'N Goblins también tuvo su remake con gráficos en 3D, pero el mismo scroll lateral de siempre.



**1 =**
**CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII**
EVALUACIÓN 9,4
La precuela de Final Fantasy VII se convierte en una maravilla técnica y jugable para PSP.
Square Enix 39,95€. +16 años JUGADO ☐



**2 =**
**GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS**
EVALUACIÓN 9,3
El «Fantasma de Esparta» nos descubre cómo se inició su aventura, en el mismísimo Hades.
Sony C.E. 39,95€. +18 años JUGADO ☐




**3 ↑**
**SILENT HILL ORIGINS**
EVALUACIÓN 9,1
A los aficionados a Silent Hill les esperan horas de angustia y terror. Imprescindible.
Konami. 39,95€. +18 años JUGADO ☐




**4 ↓**
**PES 2008**
EVALUACIÓN 9,3
El rey del balompié ha regresado a PSP con una de las mejores entregas de todos los tiempos.
Konami. 29,95€. +3 años JUGADO ☐



**5 N**
**PLAYCHAPAS: FOOTBALL EDITION**
EVALUACIÓN 8,5
El primer simulador de fútbol chapas llega a PSP. Incluso viene con el reglamento oficial.
Sony C.E. 29,95€. +3 años JUGADO ☐



**6 ↓**
**PATAPON**
EVALUACIÓN 8,7
Originalidad y sencillez dan forma a un juego brillante en diseño y concepto. Muy rítmico.
Sony C.E. 39,99 €. +7 años JUGADO ☐



**7 ↓**
**BUZZ! CONCURSO DE BOLSILLO**
EVALUACIÓN 8,8
El concurso más famoso en consola ahora es también portátil con cientos de preguntas y pruebas. Sony C.E. 29,95€. +7 años JUGADO ☐




**8 ↓**
**CLANK: AGENTE SECRETO**
EVALUACIÓN 8,5
Esta vez es Clank el auténtico protagonista de este gran título exclusivo de PSP.
Sony C.E. 39,95€. +7 años JUGADO ☐



**9 =**
**CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES**
EVALUACIÓN 9,3
Rondo Of Blood, remake y original, junto a Castlevania SOTN (de PSone) en un UMD irrepetible.
Konami. 39,95 €. +12 años JUGADO ☐





**10 ↑**
**ECHOCHROME**
EVALUACIÓN 8,4
Puzzles exigentes e ilusiones ópticas en blanco y negro. En este juego lo que ves se convierte en realidad. Sony C.E. 29,95 €. +3 años JUGADO ☐

## EL MEJOR DE...



aventura acción
GOD OF WAR: C.O.O.
SONY C.E. 39,95€ +18



conducción
WIPEOUT PULSE
SONY C.E. 49,95€ +3



lucha
TEKKEN: DARK RESURRECTION
NAMCO BANDAI 19,95€ +16



RPG
CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
SQUARE ENIX 39,95€ +16



shooter
MEDAL OF HONOR HEROES 2
EA GAMES 49,95€ +16



deportes
PES 2008
KONAMI 29,95€ +3



puzzle
CAPCOM PUZZLE WORLD
CAPCOM 29,95€ +3

## NUESTROS FAVORITOS



WILD ARMS XF
The Elf



SPACE INVADERS EXTREME
Nemesis



CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
R. Dreamer



CAPCOM CLASSICS COLLECTION REMIXED
John Tones



BUZZ! CONCURSO DE BOLSILLO
Anna



CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
Last Monkey



BOMBERMAN LAND
De Lúcar



PATAPON
Wiki

## los más vendidos

1. **BUZZ! CONCURSO DE BOLSILLO** (SONY C.E.)
2. **PES 2008** (KONAMI)
3. **CRISIS CORE: FF VII** (SQUARE ENIX)
4. **WALL-E** (THQ)
5. **G.O.W.: CHAINS OF OLYMPUS** (SONY C.E.)
6. **ECHOCHROME** (SONY C.E.)
7. **WWE S'DOWN VS RAW 2008** (PLATINUM -THQ)
8. **RATCHET & CLANK: E.T.I.** (PLATINUM-SONY C.E.)
9. **PRO CYCLING T. 2008: LE TOUR DE FRANCE.** (DIGITAL BROS IBERIA)
10. **LEGO INDIANA JONES: LA TRILOGÍA ORIGINAL** (LUCASARTS)

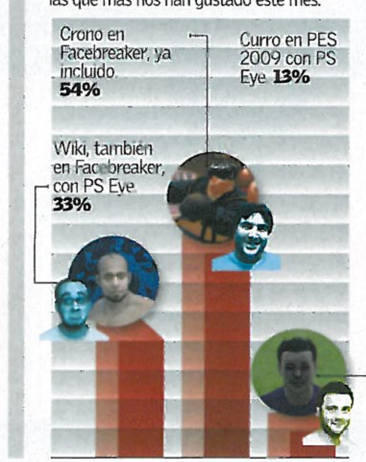



DEL 1 AL 31 DE AGOSTO

## LA ESTADÍSTICA

### PARECIDOS RAZONABLES, O NO...

Gracias a PlayStation Eye de PS3 y a las herramientas de edición de algunos juegos, hoy en día es posible hacer recreaciones virtuales más que convincentes, aunque a algunos no les hace falta... Éstas han sido las que más nos han gustado este mes:






## ANNA Y LOS 3 JUEGOS QUE LE HICIERON LLEGAR TARDE A 3 CITAS...



**RATCHED&CLANK: EL TAMAÑO IMPORTA:** Todo lo que sea Ratchet me apasiona: sus puzzles, sus plataformas, sus armas... **SONY C.E. 19,95 €. +7**



**BUZZ! CONCURSO DE BOLSILLO.** Sí, lo confieso, practico sola para luego machacar a mis amigos... No hay quien se me resista... **SONY C.E. 29,95 €. +3 años**



**LOCOROCO.** Estas bolitas gelatinosas de colores me enamoraron, tanto que en mis novios buscaba una cualidad similar... **SONY C.E. 19,95 €. +3 años**






SUGERENCIAS DEL

## chef

### CARRERAS CON MUCHA ARENA EN PS3...



**DE QUADS**
**PURE**
(DISNEY INT.)
Carreras arcade sobre motos de cuatro ruedas en las que las acrobacias que realizas en el aire son premiadas con más velocidad. Divertido y espectacular.



**DE COCHES**
**BAJA: E. OF CONTROL**
(THQ)
Simulación con leves toques arcade y relativa libertad de movimientos. Circularás por inhóspitos desiertos en durísimas carreras de hasta cuatro horas.



**DE TODO**
**MOTORSTORM: PACIFIC RIFT**
(SONY C.E.)
Esta vez en una isla tropical, aunque no exenta de barro. El nuevo MotorStorm seguirá siendo tan espectacular y rápido como el primero.



**1 =**
**GRAND THEFT AUTO IV**
EVALUACIÓN 9,8
¡Señoras y señores! «EL JUEGO» ha llegado y ya está aquí para entretenernos a todos.
Rockstar 69,95€. +18 años JUGADO ☐



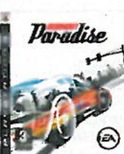

**2 =**
**METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS**
EVALUACIÓN 9,6
El retorno de Snake te dejará sin palabras, derrocha calidad por los cuatro costados.
Konami. 69,95€. +18 años JUGADO ☐



**3 N**
**FIFA 09**
EVALUACIÓN 9,5
Más de 250 mejoras, una velocidad más convincente y una física de infarto. El fútbol en consola nunca fue tan real.
EA SPORTS. 69,95€. +3 años JUGADO ☐



**4 ↓**
**CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE**
EVALUACIÓN 9,4
La celebrada serie de acción en primera persona da un salto hasta el presente.
Activision. 69,95€. +16 años JUGADO ☐

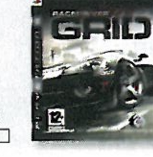


**5 ↓**
**BURNOUT PARADISE**
EVALUACIÓN 9,4
Derrapa, golpea, quema ruedas y alucina con su jugabilidad On-line. Imprescindible.
Electronic Arts. 69,95€. +3 años JUGADO ☐

**6 N**
**STAR WARS: EL PODER DE LA FUERZA**
EVALUACIÓN 8,7
Sé un aprendiz de Sith y viaja por toda la Galaxia eliminando a todo ser viviente.
LucasArts. 69,95€. +16 años JUGADO ☐

**7 ↑**
**SOUL CALIBUR IV**
EVALUACIÓN 9,0
La batalla de las dos espadas regresa, esta vez en la nueva generación y con nuevos personajes como DarthVader.
Namco Bandai. 69,95 €. +16 años JUGADO ☐

**8 N**
**MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES**
EVALUACIÓN 8,6
Amplísimos escenarios completamente destructibles. Diversión al canto.
Electronics Arts. 69,95€. +18 años JUGADO ☐




**9 N**
**PURE**
EVALUACIÓN 9,0
Espectaculares carreras con quads de estilo arcade donde las piruetas adquieren gran protagonismo.
Disney Int. 59,95€. +12 años JUGADO ☐

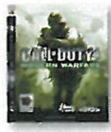
**10 ↓**
**RACE DRIVER: GRID**
EVALUACIÓN 9,0
Conducción hiperrealista en circuitos de Japón, EE.UU. y Europa.
Codemasters. 69,95€. +12 años JUGADO ☐



### EL MEJOR DE...









- **aventura acción**: GRAND THEFT AUTO IV — ROCKSTAR 69,95€. +18
- **conducción**: BURNOUT PARADISE — EA GAMES 69,95€. +3
- **lucha**: SOUL CALIBUR IV — NAMCO BANDAI 69,95€. +16
- **RPG**: THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION — UBISOFT 69,95€. +16
- **shooter**: COD 4 MODERN WARFARE — ACTIVISION 69,95€. +16
- **deportes**: FIFA 09 — EA SPORTS 69,95€. +3
- **on-line**: GRAND THEFT AUTO IV — ROCKSTAR 69,95€. +18

### NUESTROS FAVORITOS







- MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES — The Elf
- MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES — Nemesis
- SILENT HILL: HOMECOMING — R. Dreamer
- THE DARKNESS — John Tones
- TOP SPIN 3 — Anna
- PURE — Last Monkey
- TOP SPIN 3 — De Lúcar
- MADDEN 09 — Wiki

## los más vendidos

1. **SOUL CALIBUR IV** (UBISOFT)
2. **BEIJING 2008** (SEGA)
3. **METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS** (KONAMI)
4. **BUZZ! EL MULTICONCURSO + WIRELESS BUZZERS** (SONY C.E.)
5. **GRAND THEFT AUTO IV** (ROCKSTAR-TAKE TWO)
6. **VIRTUA TENNIS 3** (SEGA)
7. **TOP SPIN 3** (2K GAMES
8. **CALL OF DUTY 4: M.W.** (ACTIVISION)
9. **RACE DRIVER: GRID** (CODEMASTERS)
10. **FORMULA ONE C.E. + SIXAXIS** (SONY C.E.)




DEL 1 AL 31 DE AGOSTO





### DESCARGA DEL MES
## THE LAST GUY

«El último tío», un héroe encargado de guiar a los habitantes de varias ciudades del mundo para salvarles del holocausto zombi que se cierne sobre la Tierra. Gráficos fotorrealistas de mapas reales de Google Earth y una jugabilidad muy fresca. Una propuesta muy original para nuestra PSN, por 7,95 €, en los próximos días.



### LAST MONKEY Y TRES DE SUS MOMENTOS INOLVIDABLES EN PS3...



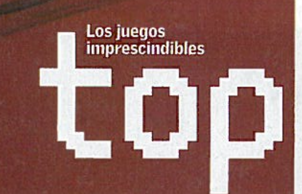
**GRAN TURISMO HD CONCEPT.** Sony C.E. nos ofreció como maravilloso regalo de bienvenida a la Store este anticipo de lo que será la quinta entrega de la serie. **Sony C.E.**



**RESISTANCE.** Uno de los títulos que aparecieron junto con la consola, y uno de los shooters subjetivos más apasionantes a los que he jugado. Consíguelo ahora en serie Platinum. **Sony C.E. 29,95 €. +18**



**UNCHARTED.** La segunda generación de juegos para PlayStation 3 tuvo como abanderado esta espectacular aventura de acción de los genios de Insomniac. Un héroe carismático. **Sony C.E. 29,95 €. +16**






# PS2



## SUGERENCIAS DEL chef

### MUNDOS SEMI-ABIERTOS EN PS2...



**CON NINJAS**
**NARUTO ULTIMATE NINJA 3** (BANDAI NAMCO)
Naruto vuelve a PS2 con nuevos personajes, misiones y luchas aún más espectaculares en un pequeño mundo que explorar.



**CON MAFIAS JAPONESAS**
**YAKUZA 2** (SEGA)
Dos añitos esperando y por fin ya podemos disfrutar de este título ambientado en el Japón actual. Conviértete en Kazuma y lucha contra la traición de tu propio clan.



**Y MAFIAS DE SIEMPRE**
**EL PADRINO** (EA)
No estuvo a la altura de la película, pero el videojuego de El Padrino nos dejó buena acción y una ambientación neoyorkina bajo el reinado de la Cosa Nostra.





**1 N**
**FIFA 09**
EVALUACIÓN 9,2
EA Sports nos trae un FIFA muy mejorado a PS2 y, encima, a un precio increíble.
EA Sports. 34,95€. +3 años JUGADO ☐



**2**
**PES 2008**
EVALUACIÓN 9,4
El fútbol en mayúsculas, repite una vez más el éxito combinando espectáculo y buena jugabilidad. Un clásico imbatible.
Konami. 44,95€. +3 años JUGADO ☐



**3**
**ODIN SPHERE**
EVALUACIÓN 9,4
Lo artesano y el arte digital se unen para dar forma al mejor RPG con espectaculares gráficos en 2D y una historia apasionante.
Square Enix. 39,95€. +12 años JUGADO ☐



**4**
**SILENT HILL ORIGINS**
EVALUACIÓN 8,7
El terror primigenio de Silent Hill y su origen, explicado en una fantástica precuela.
Konami. 29,95€. +18 años JUGADO ☐



**5**
**GUITAR HERO III**
EVALUACIÓN 8,9
Tercera entrega de la serie con canciones míticas del rock, como Paint It Black de los Rolling Stones.
Activision. 59,95€. +12 años JUGADO ☐

**6 N**
**NARUTO ULTIMATE NINJA 3**
EVALUACIÓN 7,5
Lo último de Naruto para PS2, una mezcla brillante de lucha y RPG.
Bandai Namco. 44,95€. +12 años JUGADO ☐

**7 N**
**YAKUZA 2**
EVALUACIÓN 8,4
Libertad limitada de movimientos y muchísima acción. Serás Kazuma, miembro traicionado de un clan mafioso japonés.
Sega. 29,95€. +18 años JUGADO ☐

**8**
**SOUL NOMAD & THE WORLD EATERS**
EVALUACIÓN 8,8
RPG estratégico de la mano de los creadores de Disgaea en un entorno 2D.
KOEI. 44,95€. +12 años JUGADO ☐



**9**
**GOD OF WAR II**
EVALUACIÓN 9,6
Seguimos disfrutando como el primer día con esta segunda parte de las tropelías de Kratos. ¡Ahora en Platinum!
Sony C.E. 19,99€. +18 años JUGADO ☐



**10**
**LEGO INDIANA JONES: LA TRILOGÍA ORIGINAL**
EVALUACIÓN 8,9
Las tres primeras películas de Indy, recreadas con piezas de Lego para PlayStation 2.
Activision. 39,95€. +7 años JUGADO ☐



## EL MEJOR DE...









| aventura acción | conducción | lucha | RPG | shooter | deportes | party games |
|---|---|---|---|---|---|---|
| SILENT HILL ORIGINS<br>KONAMI<br>29,99€. +18 | JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS<br>THQ<br>44,95€. +12 | NARUTO ULTIMATE NINJA 3<br>BANDAI NAMCO<br>44,95€. +12 | ODIN SPHERE<br>SQUARE ENIX<br>39,95€. +12 | BLACK<br>EA GAMES<br>19,95€. +16 | PES 2008<br>KONAMI<br>44,95€. +3 | GUITAR HERO III<br>ACTIVISION<br>79,95/49,95€. +12 |

## NUESTROS FAVORITOS








| ODIN SPHERE | GOD HAND | YAKUZA 2 | SNK ARCADE CLASSICS VOL 1 | LEGO INDIANA JONES: LA T.O. | SOUL NOMAD & THE WORLD EATER | UEFA EURO 2008 | SNK ARCADE CLASSICS VOL 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| The Elf | Nemesis | R. Dreamer | John Tones | Anna | Last Monkey | De Lúcar | Wiki |

## los más vendidos

1. **PES 2008** (KONAMI)
2. **KUNG FU PANDA** (ACTIVISION)
3. **NEED FOR SPEED: PRO STREET** (EA)
4. **GOD OF WAR II** (PLATINUM-SONY C.E.)
5. **NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2** (PLATINUM-EA)
6. **DOGZ: DIVIÉRTETE CON + PERROS** (UBISOFT)
7. **SINGSTAR O.T. + 2 MICRÓFONOS** (SONY C.E.)
8. **SINGSTAR SUMMER PARTY** (SONY C.E.)
9. **WALL-E** (THQ)
10. **EL INCREÍBLE HULK** (SEGA)




DEL 1 AL 31 DE AGOSTO



## A QUÉ JUEGA... LEIRE



### WALL-E

Es la nueva cantante de La Oreja de Van Gogh y nos ha confesado que la película Wall-e le ha encantado y que le gustaría ver el juego: «me apetece probar el videojuego, el de PS2 o PSP, porque me han dicho que el de PS3 es un poco malo...», comenta la cantante.



## JOHN TONES Y SUS TRES COLECCIONES DE CLASICAZOS EN PS2...



**CAPCOM CLASSICS COLLECTION.**
Imprescindibles como Final Fight o Bionic Commando en un pack soberbio.
**Capcom.** 19,95€. +12 años



**SNK ARCADE CLASSICS VOL. 1**
Jugabilidad clásica en estado puro para un recopilatorio del mejor diseño pixelado añejo.
**SNK Playmore.** 29,95€. +12 años



**SONIC MEGA COLLECTION PLUS.**
Los mejores juegos de Sonic en un recopilatorio que huele a Megadrive por los cuatro costados.
**Sega. Descatalogado.** +12 años

# DESCUENTO DE 5€ AL COMPRAR UNO DE ESTOS JUEGOS



## CÓMO CONSEGUIRLO

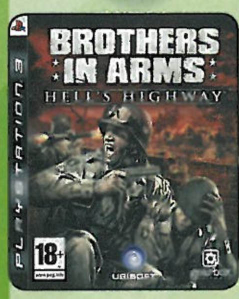
### por correo

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a: GAME-CentroMAIL. C/Virgilio 9. Ciudad de la Imagen - Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid. En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

### en tu tienda

Dirígete con este cupón a tu tienda GAME-CentroMAIL más cercana. Para más información llama al 902 17 18 19.

PS3



PVP recomendado 69,95 €

LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 64,95 €

PS3



PVP recomendado 64,95 €

LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 59,95 €

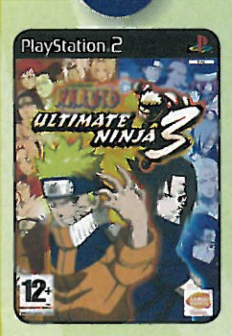
PS3



PVP recomendado 64,95 €

LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 59,95 €

PS2



PVP recomendado 49,95 €

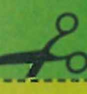
LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 44,95 €

PSP



PVP recomendado 39,95 €

LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 34,95 €



## CUPÓN DE PEDIDO

BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY

☐ AÑADIR AL PEDIDO



GOLDEN AXE BEAST RIDER

☐ AÑADIR AL PEDIDO

BAJA EDGE OF CONTROL

☐ AÑADIR AL PEDIDO





NARUTO ULTIMATE NINJA 3

☐ AÑADIR AL PEDIDO



STAR WARS EL PODER DE LA FUERZA

☐ AÑADIR AL PEDIDO



NOMBRE ______ APELLIDOS ______ EDAD ______

DIRECCIÓN ______ Nº ______ PISO ______

POBLACIÓN ______ PROVINCIA ______ CÓDIGO POSTAL ______

TELÉFONO ______ NIF ______ E-MAIL ______

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 4,90 € // BALEARES 5,90 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE OCTUBRE DE 2008











# ¡PARTICIPA!

PlayStation Revista Oficial y Sony Computer Entertainment te descubren todo un clásico, pero en versión PSP con PlayChapas: Football Edition. Te damos la oportunidad de ganar un primer premio: 2 lotes de 1 PSP 3000 + 1 PlayChapas F.E.; o un segundo premio con 18 lotes de 1 PlayChapas Football Edition. Para participar envía un SMS con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos, antes del 15 de octubre.

¡PRIMER PREMIO!
2
LOTES DE 1 PSP 3000 + 1 PLAYCHAPAS

¡SEGUNDO PREMIO!
18
JUEGOS PLAYCHAPAS




**¿CÓMO SE LLAMA EL GRUPO MADRILEÑO QUE APARECE EN LA BANDA SONORA?**
**A)** LEÑO **B)** JAULA DE GRILLOS **C)** PIGNOISE




**¿CÓMO PARTICIPAR?**

**POR SMS AL 5575.** Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra chapasps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: chapasps A

Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/ O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 15 de octubre de 2008.

# ¡PARTICIPA!

PlayStation Revista Oficial y Electronic Arts te dan la oportunidad de conseguir Mercenaries 2: World In Flames para PlayStation 3. Para optar a uno de los 20 Mercenaries 2: W.I.F. que sorteamos, tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta a la pregunta que te formulamos, antes del 15 de octubre de 2008.

PLAYSTATION 3

MERCENARIES 2 WORLD IN FLAMES

16+ www.pegi.info

PANDEMIC

EA

**20 JUEGOS**

## ¿CÓMO SE LLAMA EL MERCENARIO SUECO?

**A)** VALHARINO **B)** MACÍAS **C)** MATTIAS







PLAYSTATION 3

**¿CÓMO PARTICIPAR?** **POR SMS AL 5575.** Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra mercenariesps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: mercenariesps A

Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 15 de octubre de 2008.



# playStyle

Música
Cine
Motor
Cómic
Moda
Blu-ray
Zona Vip

## LARA CROFT

**ALISON CARROLL NOS CUENTA EN EXCLUSIVA POR QUÉ ES LA NUEVA IMAGEN DE LA HEROÍNA VIRTUAL**

música

**¡JAULA DE GRILLOS PONE MÚSICA A PLAYCHAPAS!**

moda

**TODO LO QUE NECESITAS PARA UNA BUENA RENTRÉE**

cine

**HELLBOY II, LA ÚLTIMA PELÍCULA DE GUILLERMO DEL TORO**

**RINCÓN DEL JUGÓN:** DISNEY INTERACTIVE NOS DESVELA LA BANDA SONORA DE **PURE**... DESDE HIP-HOP A ELECTRÓNICA, PASANDO POR EL HEAVY METAL. ALGUNAS DE LAS CANCIONES DE SU TRACKLIST SON: WOMAN, DE WOLFMOTHER; NEED YOU NEED YOU, DE THE WHIGS; ROCK'N'ROLL QUEEN, SUBWAYS; FOR THE NATION, BLINDSIDE, ETC.




## KATY PERRY
### One of the boy

Precedido por el arrollador triunfo en las listas de ventas norteamericanas de su *single* de debut, el incendiario y polémico *I Kissed A Girl*, aparece ahora en nuestro país el divertidísimo primer larga duración de esta joven cantante californiana: una irresistible mixtura de *pop* deslenguado, *disco music, punk* y unas gotas de *Emo*. No habrá fiesta que se le resista... / DRO-ATLANTIC



## MELENDI
### Curiosa la cara de tu padre

Sin renunciar del todo al flamenqueo ligero y las rumbitas que tantas alegrías le han dado, Melendi se pone decididamente *rockero* en un disco dominado de cabo a rabo por las guitarras eléctricas y las baterías peleonas. Y, sin embargo, conserva íntegramente la peculiar esencia de su inefable creador. Melendi no hay más que uno... / EMI




## CÓMPLICES
### Será

Sorprendentemente recuperados tras el mazazo del abandono de su cantante, Sole Jiménez, los valencianos, con la arriesgada incorporación de la eurovisiva Lydia como cantante, reaparecen con una resultona colección de canciones en su línea de Pop melódico con deje mediterráneo. Seguro que sorprenderá agradablemente a sus *fans* de siempre. Quien tuvo, retuvo. / WARNER




## TAXI
### Mirando atrás

Dylan Ferro, Danny Bugeja y Dani Fa, supervivientes de *Melon Diesel*, se dan un homenaje en este tercer trabajo recopilando (en nuevas versiones) las canciones más populares de toda su trayectoria (más tres inéditas) con sonido remozado y las colaboraciones de Álvaro Urquijo (*Secretos*) o Susana Alva (*Efecto Mariposa*), entre otros invitados de postín. Renovarse o morir. / DRO




## UB40
### Twenty four seven

Coincidiendo con la despedida definitiva de su cantante de siempre, el inconfundible Ali Campbell, los de Birmingham ponen en circulación un nuevo capítulo de su particular historia del *Reggae*, en esta ocasión dedicado a recrear (con sonido gozosamente contemporáneo) los ritmos y aromas originales de la música jamaicana en su vertiente más purista. Lujo tropical. / WARNER



# METALLICA



**METALLICA**
**Death Magnetic**
UNIVERSAL

### El regreso del Heavy Metal en estado puro

La banda más amada (y odiada) de la historia del *Metal* regresa por la puerta grande con el mejor disco de su carrera desde aquel negrísimo *Metallica* de 1991. Con la maquinaria perfectamente engrasada tras los líos de «St. Anger», un descomunal Robert Trujillo a pleno rendimiento y el sonido seco, desprovisto de adornos de sus inicios (por cortesía de Rick Rubin de nuevo en el *Rock* tras su éxito con *Neil Diamond*), los Hombres de Negro se sueltan la melena en 10 canciones rápidas y poderosas, con frenéticos acelerones (*Broken, Beated & Scarred, Cyanide*) y un *single* arrasador (*My Apocalypse*) destinado a convertirse en el himno metálico de la temporada. Grandes por derecho propio.



entrevista

# JAULA DE GRILLOS

## «Sony quería una canción enérgica para PlayChapas y pensó en nosotros»



**¿Qué tal ha sido la experiencia de componer una canción para un videojuego de PSP?**
Ha sido genial por el entusiasmo de **PlayStation** en el proyecto, lo ilusionados que estábamos nosotros mismos con la idea y, sobre todo, por el hecho de que fuese un videojuego de chapas, algo que marcó mucho nuestra infancia y nos trajo muy buenos recuerdos.

**¿Os han confesado los de Sony C.E. por qué os escogió a vosotros para hacer el tema central de *PlayChapas*?**
Nos dijeron que querían un grupo actual, que diese un aire renovado al concepto de jugar a las chapas y que le había encantado nuestro primer *single 746*. Querían una canción animada para el juego y con mucha energía, y pensaron en nosotros.

**¿De qué habla *20 años*?**
Queríamos hablar de nuestra infancia, en concreto de dos momentos puntuales: el primero, de cuando estás como loco por jugar al fútbol y sueñas con ser Pelé; y el segundo, de cuando descubres la música, empiezas a tocar un instrumento y quieres ser el mejor grupo del mundo... También hacemos referencia a la rapidez con la que pasa el tiempo: que hayan pasado 20 años sin darte cuenta y te sigas sintiendo aún un niño.

**¿A quién retaríais a una partida de *PlayChapas*?**
Es complicado pensar sólo en una persona, pero seguro que sería divertido jugar con Nadal. Es un verdadero genio y se le ve buena persona. Además, tiene nuestra edad, así que seguro que de pequeño también jugó a las chapas.

**¿Qué es lo que más os gusta del videojuego *PlayChapas*?**
Cómo han conseguido transformar una idea tan sencilla en un juego tan divertido y con tantas posibilidades de entretenimiento. Por ejemplo, el hecho de poder personalizar tus chapas es una pasada.

**¿De los cinco, quién es el más jugón?**
(Risas). ¡¡Somos todos muy malos!! Tendremos que echarle más horas...

**¿Cuál es vuestro próximo proyecto?**
Pues nuestro proyecto más grande en este momento es el segundo disco. Llevamos trabajando en él mucho tiempo y queremos entrar a grabarlo cuanto antes. Si todo sale bien a principios de 2009 estará listo, estamos como locos por enseñar las nuevas canciones a la gente.

**Desde que publicasteis vuestro primer disco hace un año, ¿qué momento ha sido el más especial para vosotros?**
La presentación del disco en Madrid, la ciudad de donde somos. La sala estaba a reventar y había un ambiente inmejorable, habíamos soñado con sacar disco desde hacía mucho tiempo y ese día todo salió perfecto.

**20 años.** Así se titula la canción que Jaula de Grillos ha compuesto para el juego de PSP, PlayChapas. Está inspirada en la infancia de los cinco.

### VIDA Y MILAGROS

**¿QUIÉNES SON?**
Alberto (voz, guitarra acústica), Jacobo (guitarra, mandolina), David (guitarras), Juan (bajo, coros), Oscar (batería).

**CDETECA**
Jaula de Grillos (2007).

**DE QUÉ VAN**
Pop-rock nacido y crecido en los locales de Madrid. Presumen de melodías frescas y letras juveniles, justo lo que buscaba Sony para su gran apuesta: PlayChapas.

POR RAFA NOTARIO Y ANA MÁRQUEZ



# ALISON CARROLL

## ES LA NUEVA LARA CROFT, LA DE UNDERWORLD. JOVEN, GUAPA Y SOBRADAMENTE PREPARADA

Si pensabas que Karima Adebibe iba a ser tu gran y única musa estás muy equivocado. Veintitrés años, inglesa, pelo castaño, ojos marrones y medidas de infarto... ¿Más datos? Se mueve como los ángeles y su rostro refleja la sensualidad, fortaleza y naturalidad de una gran heroína. Así es la nueva Lara Croft, la nueva diosa que gobernará tus sueños a partir del próximo 21 de noviembre.

La cuenta atrás ha comenzado, *Tomb Raider Underworld* calienta motores para su lanzamiento y sus responsables nos presentan a Alison Carroll, la nueva Lara Croft de carne y hueso. ***«Es una mujer independiente, fuerte y está preparada para afrontar cualquier desafío. Además, Lara y yo tenemos en común la misma capacidad atlética»***, opina Alison. Y es que, los responsables de la saga, **Eidos**, han querido esta vez que la Lara de verdad sea gimnasta para que se ajuste a los movimientos mejorados y de nueva generación de *Underworld*. ***«Hace más de un año me presenté a las pruebas para ser la imagen de la Lara de Tomb Raider Underworld. Había cientos***

**La imágenes hablan por sí solas...**
De entre todas las Lara Croft de carne y hueso que ha habido edición tras edición, Alison es la más preparada. Lleva doce años entrenando como gimnasta y a día de hoy entrena seis días a la semana para representar a la arqueóloga más famosa de todos los tiempos como es debido.

*y cientos de chicas muy capacitadas: escaladoras, expertas en artes marciales... grandes artistas de distintas disciplinas. Yo me presenté como gimnasta; así que, entré en la diminuta sala donde se hacía el casting y de un salto toqué el techo, después hice una voltereta en el aire y otros movimientos que Lara realiza en los juegos. Superé las pruebas y al día siguiente me llamaron para que hiciera las mismas acciones pero ya vestida de Lara, con los pantalones cortos, el top y las botas de ella. Y aquí estoy, ¡conseguí el trabajo!»*. Pero a pesar de estar sobradamente preparada, la gimnasta nos explica que se está metiendo a fondo el papel: ***«entreno seis días a la semana y en breve empezaré mi entrenamiento con la SAS, haré un curso de armas de fuego y uno intensivo de Arqueología. De este modo adquiriré todas las habilidades y conocimientos con los que se ha creado a la nueva Lara»***.

## «Conozco muy bien la saga Tomb Raider, pero es mucho más divertido hacer de Lara en la vida real»

Todo apunta a que será la más cualificada de todas las Laras. Ni Karima Adebibe, ni Jill de Jong, ni Lucy Clarkson... ninguna de las siete anteriores caras de la señorita Croft había estado tan instruida como la famosa arqueóloga pixelada. Alison Carroll lleva 12 años entrenando como gimnasta y ha participado en numerosos campeonatos tanto regionales como de ámbito nacional, y todo ello le ha llevado a cumplir su sueño: ***«desde que era pequeña siempre he querido ser como una heroína de acción y ahora tengo la oportunidad de hacerlo interpretando a Lara Croft»***, comenta Alison.

Una nueva leyenda, con reliquia incluida, versa sobre la última entrega *TR*: aquel que empuñe el «martillo» tendrá el poder de estrellar las montañas contra los valles y la fuerza suficiente como para derrotar a los dioses... Una poderosa y mítica aventura que ha obligado a los desarrolladores crear a Lara, la virtual, con más de 1.700 movimientos. ***«Por primera vez se han capturado sus movimientos para conseguir que sus acciones sean más fluidas, creíbles y reales»***, explica Alison, que asegura conocer muy bien la saga. Su preferido es *Anniversary*: ***«ofrece la oportunidad de jugar de nuevo y de manera totalmente diferente el Tomb Raider original»***. Carroll sólo tiene bonitas palabras para describir a la arqueóloga más famosa de todos los tiempos y se muestra impaciente por sumergirse en los épicos ambientes de *TR Underworld*, pero confiesa que es ***«más divertido hacer de Lara en la vida real (risas)»***.



**ES GIMNASTA**
Lleva 12 años entrenando y participando en campeonatos de gimnasia.

**APRENDE CON FACILIDAD**
Se preparó con la SAS, hará un curso de armas de fuego y Arqueología.

**LA PRUEBA**
En el casting Alison sorprendió a Eidos realizando una voltereta en el aire.



↑ El derroche de imaginación de secuencias como la del Mercado de Trolls.

↓ Un clímax final menos épico de lo que nos hubiera gustado.

# HELLBOY II EL EJÉRCITO DORADO

POR **NOEL CEBALLOS**

## De hadas y de monstruos

A simple vista, Guillermo del Toro debería ser un director difícil de catalogar: en su filmografía figuran títulos tan adrenalíticos y bestias como *Blade II*, pero también joyas sofisticadas como *El Laberinto Del Fauno*. Sin embargo, todo el que conozca su cine sabe que siempre (ya sea en sus superproducciones para Hollywood o en sus proyectos más personales) acaba siendo una experiencia única y fascinante. Quizá sus adaptaciones de *Hellboy* sean el mejor ejemplo de ello: creado por el autor de cómics Mike Mignola, este diablo rojo es un personaje al que su director conoce y comprende como nadie. En sus aventuras en el cine hay explosiones, chistes y nazis sobrenaturales, pero también un alma y una autenticidad realmente ejemplares. Esta segunda parte amplía considerablemente los horizontes de la saga, con un ataque terrorista perpetrado por el mundo de las hadas, toda una avalancha de secundarios carismáticos y una trama paralela en la que Hellboy y su chica (la piroquinética Liz, interpretada por Selma Blair) tendrán que hacer frente a una relación tormentosa. En suma, que Del Toro ha mantenido todo lo que nos gustaba de la primera parte, pero también ha corregido (casi) todo aquello que no funcionaba tan bien, empezando por aumentar el protagonismo del grandullón rojo (al que el actor Ron Perlman da vida de una forma admirable) e incluso escondiendo pequeñas pistas de lo que nos puede deparar la apocalíptica tercera entrega (que queremos ver ya mismo, por supuesto).

Título original **HELLBOY II: THE GOLDEN ARMY**
Director y guionista **GUILLERMO DEL TORO**
Reparto **RON PERLMAN, SELMA BLAIR, DOUG JONES, LUKE GOSS, JOHN HURT**
Género **FANTÁSTICO**
País de origen **EE.UU.**
Distribuidora **UNIVERSAL**





**CRIATURAS DE GUILLERMO.** El director mejicano siempre ha sido famoso por el cariño que le profesa a sus monstruos. En Hellboy II tenemos desde seres elementales que se transforman en un poético bosque cuando mueren, hasta criaturas tan aterradoras como el Ángel de la Muerte.





## VICKY CRISTINA BARCELONA

### ¿Qué es más importante, el amor o el sexo?

Entretenida y a veces divertida... La última de Woody no alcanza la fuerza de *Match Point* pero, al menos, no es tan surrealista como *Scoop* y da al espectador algo de carnaza con su trío de ases: Pe, Bardem y Johansson. Aunque no hay nada explícito y todo lo deja a la imaginación del «voayer» cineasta, la trama es un estudio sobre el amor, sobre la búsqueda del significado de lo que supone amar y ser amado. Lo mejor, ver cómo los actores españoles pasan de hablar en inglés al español, y viceversa; la tórrida relación entre los personajes interpretados por Javier y la señorita Cruz; y, por supuesto, la sensualidad innata de la musa de Woody Allen, Scarlett Johansson. Mención aparte de las localizaciones; el parque Güell, La Sagrada Familia... y Oviedo. Sin duda, una promoción extraordinaria de la geografía española. Diálogos largos y densos (como es habitual en el director), chistes medio buenos y situaciones que te harán pensar (y cuestionar) tus relaciones. En fin, está bien, pero no es la gran historia de Allen. **ANNA**

Título original **VICKY CRISTINA BARCELONA**
Director **WOODY ALLEN**
Guión **WOODY ALLEN**
Género **TRAGICOMEDIA**
País de origen **EE.UU.**
Distribuidora **WARNER SOGEFILMS**



## STAR WARS LA GUERRA DE LOS CLONES

### Más historias de las hazañas de Anakin

*Star Wars* va camino de convertirse en «la historia interminable» capaz de desembocar en ciento y un argumentos que siempre pueden contarse para uso y difrute de incondicionales y gran público en general. Ahora llega por fin la versión «oficial» de Las Guerras Clon según **Lucasfilm Animation**. Aquel episodio mencionado en *Una Nueva Esperanza* en el año 1977, y que se saltaron desde *El Ataque De Los Clones* a *La Venganza De Los Sith*, nos llega ahora en formato animado con una estética muy alejada de querer ser una simple caricatura de las películas de factura real de la saga. Centrándose en el secuestro del hijo de Jabba y con un toque más infantil que el resto de la serie, es puro entretenimiento de espléndida factura. **SUNSHINE**

**EN EL ORIGINAL.** En inglés reconocerás las voces de Christopher Lee como el Conde Dooku y Samuel L. Jackson como Mace Window. Los protas no han sido doblados por los actores de los episodios I, II y III.

Título original **STAR WARS: THE CLONE WARS**
Director **DAVID FILONI**
Guión **HENRY GILROY, STEVEN METCHING, SCOTT MURPHY**
Reparto **PELÍCULA DE ANIMACIÓN**
Género **AVENTURAS**
País de origen **EE.UU.**
Distribuidora **WARNER**



### TOP UNA GALAXIA MUY ANIMADA...



**1 Robot Chicken.** Inédita en España, busca en youtube.com el diálogo entre el Emperador y Darth Vader tras la destrucción de la Estrella de la Muerte.



**2 The Clone Wars.** El padre de las Supernenas aportó su toque esquemático a los diseños de Lucas y Cía.



**3 SW Holiday Special.** Un especial de TV tan infecto que Lucas no permitió su reemisión. Lo único salvable: el corto de animación con Boba Fett.

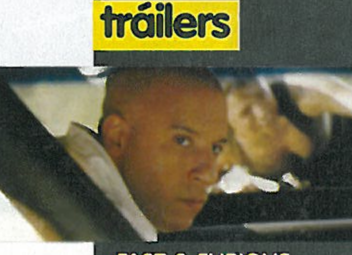


**4 Droids.** 13 episodios protagonizados por C3PO y R2D2 en 1985. Algo cutronga, pero mucho mejor que la serie de Ewoks.



**5 Ewoks.** Horrenda, pero tuvo muchísimo éxito, sobre todo en España con reemisiones a go-go.

### tráilers



**FAST & FURIOUS**
www.fastandfuriousmovie.net

Volver a ver al reparto completo de la primera A Todo Gas (Diesel, Walker, Rodríguez, Brewster...) es el principal reclamo de esta cuarta entrega. Eso y sus brutales secuencias de coches.



**MAX PAYNE**
www.maxpaynethemovie.com

La gabardina, la venganza y los saltos disparando a lo Bullet Time. Todo está presente en la adaptación a película del shooter de Remedy. Mark Wahlberg y Mila Kunis al frente del reparto.



**GOAL 2**
www.bvimovies.com/uk/goal2/

El protagonista de Goal ficha por el Real Madrid... el tráiler ya nos da la oportunidad de comprobar el talento dramático de Ronaldo, Beckham, Raúl, Zidane... Una risa.

La película de superhéroes que muchos esperábamos: satírica y contundente.

Que peores películas basadas en cómics de superhéroes se lleven el apoyo de los fans miopes.

# IRON MAN

POR **JOHN TONES**

## Algo más que voluntad de hierro

DVD BLU RAY UMD Haciendo gala de su fama como buscabroncas, Robert Downey Jr. dijo de *El Caballero Oscuro*: «Hacen falta estudios universitarios para comprenderla. Fuck DC Comics». La reacción tiene cierta lógica: ***Iron Man*** es un producto diametralmente opuesto a *El Caballero Oscuro*: brillante, optimista, contundente, sin pretensiones de falsa trascendencia ni villanos que recitan *haikus* para justificar sus acciones. Es acción, color e insensatez. Pura subcultura superheroica.

Los orígenes de la grandeza de este ***Iron Man*** hay que rastrearlos en *The Authority*, uno de los grandes clásicos ocultos del cómic USA de la pasada década, creado por el británico Warren Ellis y disparatado por el grandísimo Mark Millar. Allí se veían muchas de las características que posee el ***Iron Man*** de Downey Jr: sardónico, exagerado y con una clara lectura política. Unos cuantos años después, la película de ***Iron Man*** refleja las ondas expansivas de esta revolución: Ellis es el creador de una miniserie que puede considerarse el claro precedente de la película de Favreau, mientras Millar crea *The Ultimates*, reformulación de los héroes **Marvel** cuyo antiheroico *Iron Man* también influye en esta película. Por no hablar de un cameo post-créditos, también directo desde *Ultimates*. ***Iron Man***, la película, cierra así el círculo con un camino alternativo para el cine superheroico; uno que Robert Downey Jr. aprueba. Garantía más que suficiente.

PELÍCULA ●●●●○ EXTRAS ●●●●○

Director
**JON FAVREAU**
Reparto
**ROBERT DOWNEY JR., GWYNETH PALTROW**
Género
**ACCIÓN**
País de origen
**EE.UU.**
Distribuidora
**SONY PICTURES H.E.**
**15,99 €** (DVD sencillo)
**19,99 €** (2 DVD)
**23,99 €** (Coleccionista)
**12,95 €** (UMD)
**29,99 €** (Blu-ray)




**Formatos férreos.** Sony Pictures H.E. ha preparado una auténtica avalancha de formatos para la edición doméstica de Iron Man: a la edición sencilla y la de Blu-ray se suma una especial de dos discos, y una con el contenedor de discos con la forma del casco del héroe. Entre los extras, 30 minutos de escenas eliminadas y reveladoras pruebas de cámara.

## SHYAMALAN EN ALTA DEFINICIÓN.

SEÑALES Y EL PROTEGIDO YA FORMAN PARTE DEL CATÁLOGO DE BLURAY EN ESPAÑA. WALT DISNEY STUDIOS H.E. ACOMPAÑA AMBAS PELÍCULAS CON MULTITUD DE EXTRAS, DESDE ESCENAS MULTIÁNGULO A VARIOS DOCUMENTALES. ¿LLEGARÁ ESTE AÑO LA EDICIÓN BD DE EL SEXTO SENTIDO? EN EE.UU. LO HARÁ EL 30 DE SEPT.



## DEXTER 1 TEMPORADA

¿Se puede reeducar a un psichokiller?



La interpretación de Hall logra que hasta un psicópata como Dexter resulte simpático.



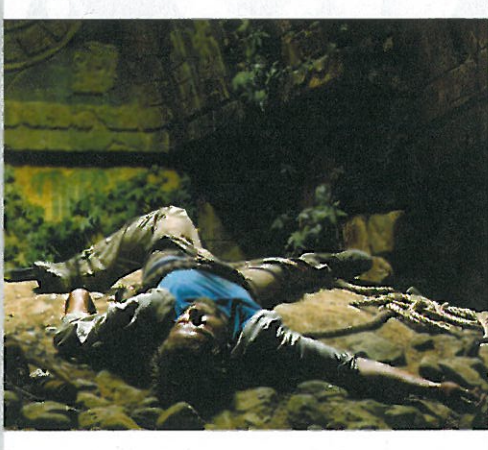
La larga espera hasta que la segunda temporada se emita por TV o llegue al formato DVD.

DVD El padre adoptivo de Dexter así lo creía, y desde pequeño le enseñó a canalizar sus instintos homicidas para intentar llevar una vida normal. Ahora Dexter ya es adulto y trabaja como forense para la policía de Miami. Es un miembro respetado de la comunidad, aunque tras esa fachada de normalidad late una calculadora máquina de matar que ocupa sus noches en localizar y asesinar a otros psicópatas. Todo va bien bien hasta que se topa con el «asesino del congelador», un tipo tan minucioso como él... y que además conoce su secreto. Michael C. Hall (*A Dos Metros Bajo Tierra*) da vida al atormentado Dexter en una de las mejores creaciones que ha dado la TV yanqui en los últimos años. Si no la viste en Cuatro, esta edición DVD te enganchará de principio a fin. **B.SOL.**

SERIE ●●●●○ EXTRAS ●●○○○

Con **MICHAEL C. HALL, JULIE BENZ, JENNIFER CARPENTER, JAMES REMAR**
Director **VARIOS**
Audios **CASTELLANO E ITALIANO (2.0 SURROUND), INGLÉS (5.1)**
Subtítulos **CASTELLANO, INGLÉS, ITALIANO, ISLANDÉS**
Distribuye **PARAMOUNT H.E.**
**39,95 €** (DVD)

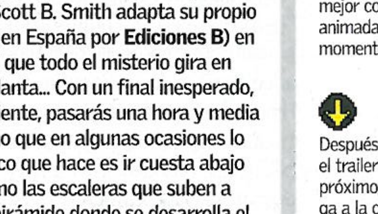




## LAS RUINAS

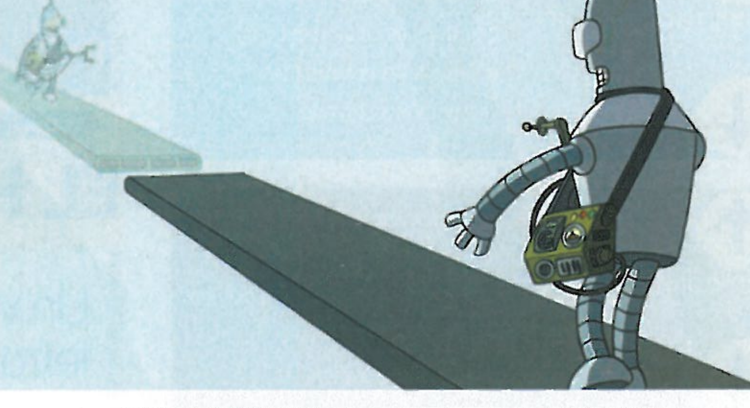
Más excursiones peligrosas

DVD Una película de argumento y desarrollo sencillo que aprovecha su presupuesto al máximo. Con unas ruinas mayas, chicos y chicas guapas, y algún efecto de casquería repugnante, Scott B. Smith adapta su propio libro (editado en España por **Ediciones B**) en un guión en el que todo el misterio gira en torno a una planta... Con un final inesperado, pero poco valiente, pasarás una hora y media de desasosiego que en algunas ocasiones lo único que hace es ir cuesta abajo como las escaleras que suben a la pirámide donde se desarrolla el 80% de la historia. Pero tiene su público, lo sabemos. Los extras, incluido un final «alternativo» y más lógico, resultan más intrigantes que la peli. **SUNSHINE**



PELÍCULA ●●●●○
EXTRAS DVD ●●●○○

Con **JONATHAN TUCKER, JENA MALONE.**
Audios **INGLÉS Y ESPAÑOL**
Subtítulos **CASTELLANO, INGLÉS**
Distribuye **PARAMOUNT H.E.**
**17,95 €** (DVD)



## FUTURAMA: LA BESTIA CON UN MILLÓN DE ESPALDAS

Tantos años de sequía están teniendo su recompensa...

Es Futurama en estado puro, y eso es mucho: quizás la mejor comedia animada del momento.

Después de ver el trailer del próximo, se llega a la conclusión de que estos largometrajes deberían tener cadencia semanal.

DVD Por mucho que le reviente al fenicio de George Lucas, los auténticos iconos de la ciencia-ficción actual son Fry, Bender, Leela y el resto de los habituales de la empresa de mensajería galáctica *Planet Express*. Acompañados por el delirante plantel de secundarios de la serie, se han convertido en el ejemplo perfecto de cómo hacer fantasías futuristas enloquecidas, divertidísimas, pero que respiran un respeto casi reverencial por clásicos del género como Stanislaw Lem o, en este caso, las películas de invasiones extraterrestres de los años cincuenta. Acompañada de una presentación deliciosa y repleta de guiños, esta segunda aventura en formato largometraje de la serie tristemente cancelada hace años vale la pena sólo por la delirante partida de *Deathball*, o cómo se solucionan las discusiones en el futuro. Puro *Futurama*. **JOHN TONES**

PELÍCULA ●●●○○
EXTRAS ●●●○○

Director **PETER AVANZINO**
Voces **BILLY WEST**
Audios **CASTELLANO, INGLÉS (DD 5.1)**
Subtítulos **CASTELLANO, INGLÉS,**
Distribuye **20TH CENTURY FOX H.E.**
**14,99 €** (DVD)

libro

# EL JUEGO DE LAS MALDICIONES

## Para todo fan del horror



Autor
CLIVE BARKER
Editorial
LA FACTORÍA DE IDEAS
PVP 20,95 €

Si con el manga de Hideshi Hino no tienes suficiente ración de horror y mal rollo, no te preocupes: Clive Barker (mente creativa del juego *Jericho* y director de filmes como *Hellraiser*, basado en un relato suyo) está viviendo una segunda juventud editorial en España gracias a la **Factoría de Ideas**. ***El Juego De Las Maldiciones*** es su última novela publicada, y también la pesadilla imposible en la que se ve envuelto Marty Strauss, un guardaespaldas ex-convicto atrapado entre su jefe, el hombre más rico de Europa, y el Infierno al que aquel vendió su alma y que ahora le reclama. Dejarse arrastrar por la imaginería malsana de Barker es algo que todo fan del terror debe hacer.




**TOP LIBROS**
DE TRES EN TRES

1. **EL SEÑOR DE LOS ANILLOS** – J.R.R. Tolkien
2. **LA TRILOGÍA DE NEW YORK** – Paul Auster
3. **CRÓNICAS DE LA DRAGONLANCE** – Margaret Weis, Tracy Hickman
4. **CRÓNICAS NECROMÁNTICAS** – Brian Lumley
5. **TRILOGÍA DE DEPTFORD** – Robertson Davies



**TOP CÓMICS**
BATMAN QUE SÍ MOLA

1. **LA BROMA ASESINA** – Alan Moore, Brian Bolland
2. **DK2** – Frank Miller, Linn Varley
3. **EL REGRESO DEL CABALLERO OSCURO** – Frank Miller
4. **ARKHAM ASYLUM** – Grant Morrison, Dave McKean
5. **EL LARGO HALLOWEEN** – Jeph Loeb, Tim Sale

figuras

# VIPER COLONIAL MARK II

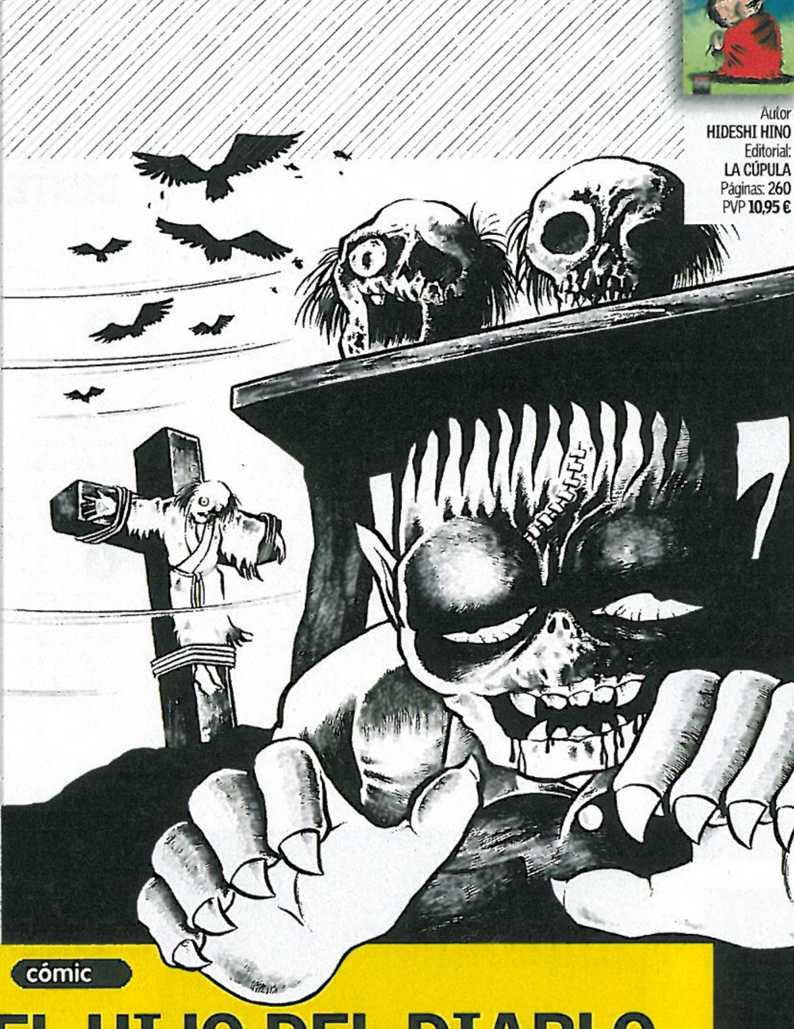
## La nave crepuscular

Dimensiones
20 CM.
PVP 99 €

Los *fans* de la nueva y adictivísima encarnación de *Battlestar Galactica* ya tienen otro cacharrito más con que adornar sus estanterías. Aunque tal vez lo de «cacharrito», teniendo en cuenta el precio (99 €) y el tamaño, no sea lo más correcto.

En cualquier caso, los verdaderos amantes de *Cylons* (no en el sentido de *Gaius Balthar*, ya me entendéis) y la apocalíptica odisea de la *Flota Colonial* pueden ya hacerse con esta entrañable réplica del vehículo estrella de las batallas estelares de la serie, el ***Viper Mark II***, ese gran y espectacular «trastomóvil» con el que Starbuck y compañía hacen de las suyas.



Autor
HIDESHI HINO
Editorial:
LA CÚPULA
Páginas: 260
PVP 10,95 €

cómic

# EL HIJO DEL DIABLO

## Un verdadero clásico del maestro del terror japonés

Si cada vez que te topas con la palabra *manga* piensas en muchachitas con uniforme de colegiala o héroes saltimbanquis de pelos raros y querencia por el aspaviento, vamos a mostrarte otra realidad. Seguramente no tan agradable, a primera vista, como la de otros *mangakas* más renombrados (y, aún así, menos conocidos por el gran público, *Tezuka*, sin ir más lejos ), pero desde luego igualmente interesante, intensa y «disfrutable»... si se tiene el cuerpo para ello. La última obra publicada por **La Cúpula** de un maestro del cómic como Hideshi Hino es una oportunidad inmejorable para adentrarse en los peliagudos terrenos del *manga* de terror japonés. Hino, nacido en Manchuria y criado en Japón en la posguerra de la II Guerra Mundial, despliega una estética perfectamente reconocible, que se regodea en lo sucio y lo espantoso, y alcanza unas cotas expresivas únicas que le permiten poblar sus cómics de horror. Un clásico necesario para cualquier fan del terror.



# ALFA ROMEO MITO, ESENCIA LATINA

## Un pequeño muy exclusivo y divertido



Línea atractiva y posibilidad de personalizarlo al gusto de cada uno.



Precio un poco elevado a pesar de su exclusividad.

Llama la atención su nombre, pero no tiene ningún secreto. La palabra **MiTo** procede de la unión de dos ciudades: Milán, que está vinculada al nacimiento de la marca Alfa Romeo; y Torino, lugar donde se fabrica. Por otra parte, resulta muy curioso que **Fiat** haya decidido apostar por este pequeño deportivo que recuerda mucho al exclusivo **8c Competizione**, un modelo del que sólo se fabricarán 500 unidades. Pero parece claro que las nuevas exigencias de los usuarios más jóvenes con cierto poder adquisitivo van por este camino; un ejemplo claro es el **Mini**, un coche caro pero que se vende bastante bien.

Así pues, en esta línea y de manera muy competitiva se sitúa el **MiTo**, argumentos no le faltan: motores briosos, interior vistoso y una conducción muy dinámica cuando el conductor así lo requiera. Se puede elegir entre dos modelos: *Sport* y *Premium*. El primero está diseñado para aquellos conductores más exigentes que buscan deportividad y el segundo para los que prefieren el lujo y la comodidad por encima de todo.

Con las versiones más potentes llegará un sistema que podrá endurecer bastante los amortiguadores.

Precio **18.550 €** | Potencia **155 CV** | Velocidad máxima **215 KM/H** Consumo medio (L/Km) **6,5** | Capacidad del maletero **348 LITROS**



**Muy seguro.** La versión que hemos escogido, el MiTo 1.4 turbo con el acabado Progression lleva control de frenada en curva, diferencial autoblocante delantero, control de estabilidad, antibloqueo de frenos, mando para cambiar la respuesta del motor a la hora de pisar el acelerador, varios airbags y volante regulable en altura y profundidad. Sin embargo, el aire acondicionado hay que pagarlo como opción extra.

## TAMBIÉN QUIERE REINAR

### Audi A1

Llegará al mercado español el año que viene. Sólo ver la imagen del coche basta para saber las intenciones de la marca alemana. El **A1** será otro de los pequeños con aires de grandeza que subirá al podio de los coches de «reducidas dimensiones». Llevará motores turbo y compresor de gasolina y diesel. Será un tres puertas con cuatro plazas bien definidas. **Audi**, aún así, se lo está pensando mucho debido a que el anterior modelo (el **A2**) no cuajó en el mercado español como «la marca de los cuatro aros» pretendía. No obstante, el **A1** poco tiene que ver con el vetusto **A2**, mucho menos atractivo y deportivo.



POR MOTOR ZETA

Saca el máximo partido a tu tiempo libre

# agenda








**SEPTIEMBRE 15**

**PURSUIT FORCE: EXTREME JUSTICE.** Conducción y mucha, mucha acción en tu PS2.

**SEPTIEMBRE 18**

**EUTOPÍA.** Festival de música que se celebra en Córdoba del 18 al 27 de septiembre, este día actúa Andrés Calamaro.

**SEPTIEMBRE 19**

**BABYLON.** No te pierdas la última peli de Vin Diesel basada en la novela de Maurice G. Dantec.

**SEPTIEMBRE 20**

**LA EXCEPCIÓN.** El grupo llega a la ciudad cordobesa para deleitar a sus vecinos con sus versos en el festival Eutopía.

**SEPTIEMBRE 25**

**AMARAL.** También actuará en el festival Eutopía. Gato Negro Dragón Rojo estará en su repertorio.

**SEPTIEMBRE 26**

**BUNBURY.** Dentro del cartel de Eutopía destaca Bunbury, ¿desvelará algún tema de su nuevo trabajo Helville de Luxe (7 octubre)?

**SEPTIEMBRE 27**

**IVÁN FERREIRO.** Deluxe y Quique González ponen fin a Eutopía con sus imprescindibles directos.



**OCTUBRE 1**

**LITTLEBIGPLANET.** Un juego que rompe con todos los tópicos y géneros del mundo de los videojuegos. Sin duda, un must have.

**OCTUBRE 8**

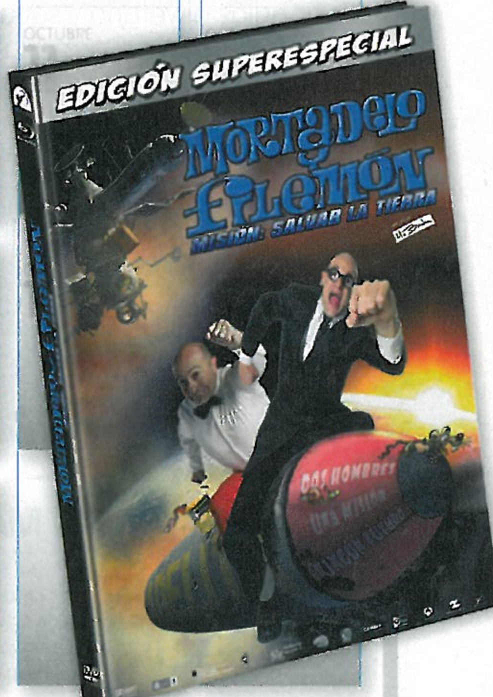
**VIOLADORES DEL VERSO.** Los raperos más deslenguados del panorama Hip-Hop actual aterrizan en Lugo.

**OCTUBRE 10**

**MIDNIGHT CLUB: LOS ANGELES.** Carreras ilegales por las calles de Los Ángeles sin moverte de casa (en PS3 y PSP).

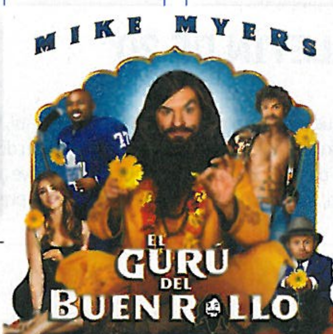
**OCTUBRE 15**

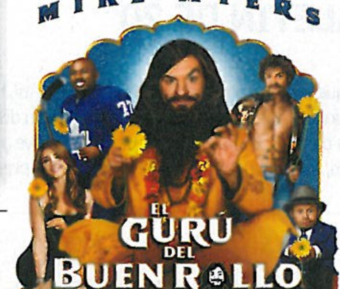
**MORTADELO Y FILEMÓN:** Misión Salvar La Tierra ya está en Blu-ray y DVD (2 discos) con muchos e interesantes extras.




**OCTUBRE 17**

**EL GURÚ DEL BUEN ROLLO.** Estreno en cines de la desternillante película protagonizada por Mike Myers.






# REGRESO A LA REALIDAD

Seguro que te lo has pasado pipa en las vacaciones, que no has parado, que has ligado mogollón... Y por eso te cuesta decir adiós al verano y sacar la ropa de entretiempo del armario... Te ayudamos a superarlo con los must have de este otoño.

**1** Divertido cinturón de piel multicolor, de C1rca. **41 €**

**2** Sudadera manga larga (interior a rayas), de Antonio Miró. **79 €**

**3** Reloj con esfera naranja y correa de caucho negra, de Zodiac. **195 €**

**4** Zapatillas de piel y abrochado con velcro, de Levi's. **90 €**

NUESTRO PREFERIDO

## UN MALETÍN DE 20"

Basic 220

**Si eres de los que no pueden salir de casa sin el portátil, hazte ya con este cómodo maletín de Tucano. Es de los pocos que están diseñados para transportar equipos de pantalla panorámica de 20". Incluye asas y correa para llevarlo colgado, así como otros compartimentos. Su precio es de 38,50 €.**

POR ANA MÁRQUEZ

# despedida y




**LAS OTRAS PORTADAS**

Después de unas merecidas y económicas vacaciones en Las Alpujarras nuestro Director de Arte Koldo Guinea ha retomado con fuerzas y ánimos desmedidos sus labores artísticas. Y como es un auténtico enamorado de Faith y de todo el material gráfico de Mirror's Edge nos ha regalado un par de portadas alternativas de esas que dan mucho que pensar...

**ANA Y LA OREJA.** No creáis que se trata de una nueva y sorprendente incorporación al popular grupo musical. Tras la entrevista que les hicimos, nuestra guapetona y sonriente Anna posa con la también guapa y sonriente Leire y el resto de componentes.

La frase «al pie del cañón» parece estar bastante clara para Marcos «The Elf» García. Después de abrillantarle con cariño y ajustarle a base de puñetazos el engendro medieval lució este aspecto.

Los triángulos amorosos casi nunca acaban bien. Gestionar los celos del Conde Nepomuceno no es nada fácil para Nemesis y John Tones, que tienen que compartir besos, pellizcos y arrumacos con el fibroso terrateniente todos los días del año.

**Guitar Herodes.** Pese a sus continuas quejas sobre las agotadoras ferias del sector, sabemos que Nemesis se lo ha pasado bomba en Leipzig. Aquí está guitarra en mano junto a uno de los 32 clones de periodista pelón que deambulaban con la mirada perdida por la Games Convention.

## RESULTADOS CONCURSOS

**CONCURSO CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII**

Ondiz García Bengoa (GUIPÚZCOA)
Marta Prat Gudayón (BARCELONA)
Daniel Alonso Rayo (ALICANTE)
Álvaro J. Tapia Benítez (BARCELONA)
Miriam Jiménez Castillo (GRANADA)
Miguel Rodríguez Moro (MADRID)
Javier Benítez Martín (BARCELONA)
Mauricio Alonso Areses (PONTEVEDRA)
Antonio J. Cobos Campaña (BARCELONA)
Óscar Treminio Gómez (BARCELONA)
Gonzalo Muñoz Pérez (MURCIA)
Elisabeth Hombrebueno Melero (BARCELONA)
Estela Velasco Gándara (CANTABRIA)
Cristina Mª. Rubio García (BARCELONA)
Juan Rubiales Fernández (CÁDIZ)
David Ríos Porcel (JAEN)
Roberto C. Núñez Fernández (ZARAGOZA)
Esther Romero Cabrera (SEVILLA)
Libertad Alcañiz Muñoz (VALENCIA)
Iturray Daza Divo (ISLAS BALEARES )
Azucena Colcas Vargas (MADRID)
Diego A. Fernández Martínez (ORENSE)
Ana Mª Chiches Hortelano (LEÓN )
José A. Ayala Nieto (ALMERÍA)
Mª Cristina Ramírez Cañas (CIUDAD REAL)
José A. Canal Dos Santos (BARCELONA)
Miguel A. Re Sánchez (MURCIA)
Luis Romero Roa (VALENCIA)
Isaac Leiva Nievas (BARCELONA)
Pere Ramón Oliver (ISLAS BALEARES)
Oscar Robles Martínez (MADRID)
Aitor Álvarez Iglesias (VIZCAYA)
José A. Marín Bravo (BARCELONA)
Borja Fernández Villarroel (LEÓN)
Eric Martínez Blanco (ALICANTE)
Fernando Alcolea Albero (BARCELONA)
Manuel Peleteiro Collazo (PONTEVEDRA)
Borja Mauleón Colominas (GERONA)
Eduardo Sánchez Fuentes (CÓRDOBA)
Carlos Rodero Cadena (MADRID)

**CONCURSO METAL GEAR SOLID 4**

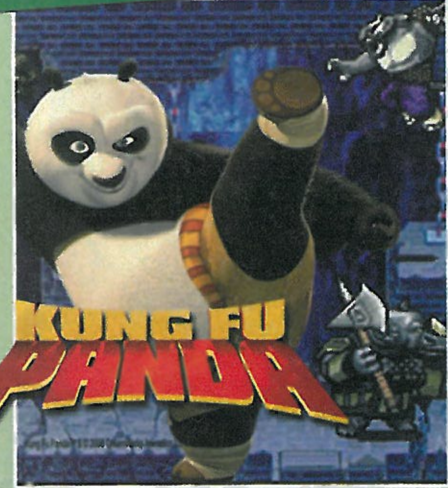
Isaías Sánchez Mijes (CÁDIZ)
Alejandro de la Vela Sánchez (MADRID)
Esteban Ranz Riera (VALENCIA)
José M. Riolobos Iglesias (CASTELLÓN)
Antonio Arce Ruiz (CANTABRIA)
Enrique Flores de la Concepción (VALENCIA)
Nicolás Casey Pardo (MADRID)
Mª. del Carmen Román Cano (MÁLAGA)
Alfredo Gandolfo Castiñeira (MURCIA)
José P. Martín Meseguer (CASTELLÓN)

**CONCURSO UMBRO**

José Bravo Sanz (MADRID)
Ignacio Ruiz Ariza (MÁLAGA)
Sergio Cedillo Fernández (TOLEDO)
Miguel Montes Morales (GRANADA)
Francisco López Zaragoza (MURCIA)
Sergio Ríos Martínez (ALICANTE)

# Juegos

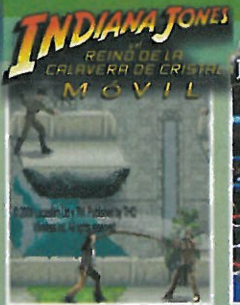
**¡Entra en la diversión! La mejor página de juegos**




1955




3170




3192



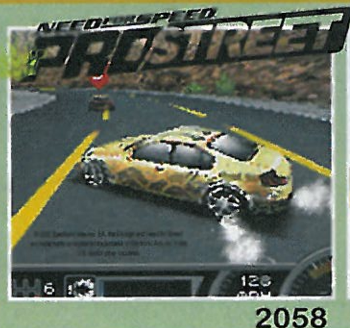

3180




1959



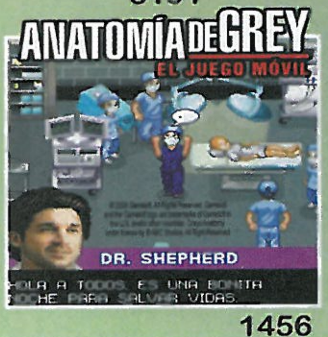

3113




3140




3191

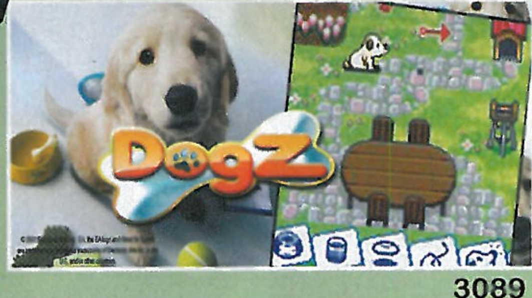



1235

ayuda

Envía **PSJ** Código JUEGO Al **7454**

Ej: Envía PSJ 1955 al 7454 para jugar a toda pantalla al KUNG FU PANDA




1327




1456




3122





2058






3089

# Temas

**Personaliza tu móvil con tus Temas preferidos**




1745




3413




13565

8788



7790

2808

13790

## TAMBIÉN PUEDES ELEGIR:

- CALAVERAS
- MANGA
- CHICASMALAS
- DEPORTIVOS
- PERROS
- SURFISTAS
- MACIZAS
- HENTAI
- ARTESMARCIALES
- CHICASGUAPAS
- ZOMBIES
- INDIOS
- AVIONES
- ENFERMERAS
- GUERRERAS
- EGIPTO
- RUBITAS
- VESPAS
- CHICOSGUAPOS




ayuda

Envía **PST** Código TEMA Al **7454**

Ej: Envía PST CALAVERAS al 7454 para cambiar los fondos e iconos de tu móvil por CALAVERAS o envía PST 1745 al 7454 para cambiarlos por RASTAS













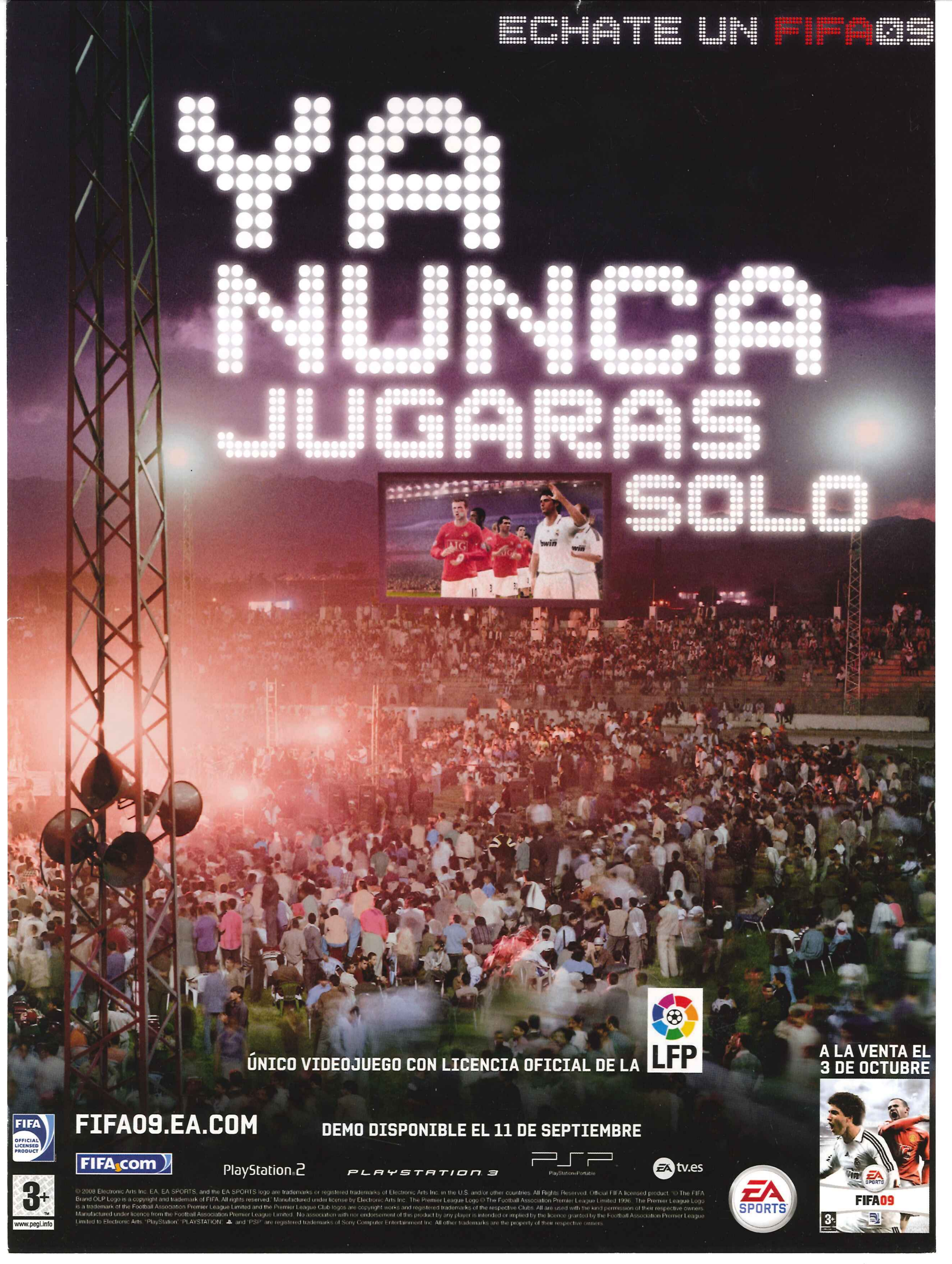
3759







1375


ECHATE UN FIFA09
YA NUNCA JUGARAS SOLO
ÚNICO VIDEOJUEGO CON LICENCIA OFICIAL DE LA LFP
A LA VENTA EL 3 DE OCTUBRE
FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT
FIFA09.EA.COM
DEMO DISPONIBLE EL 11 DE SEPTIEMBRE
FIFA.com
PlayStation 2
PLAYSTATION 3
PSP
PlayStation Portable
tv.es
3+
www.pegi.info
EA SPORTS
FIFA09
© 2008 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Official FIFA licensed product. © The FIFA Brand OLP Logo is a copyright and trademark of FIFA. All rights reserved. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. The Premier League Logo © The Football Association Premier League Limited 1996. The Premier League Logo is a trademark of the Football Association Premier League Limited and the Premier League Club logos are copyright works and registered trademarks of the respective Clubs. All are used with the kind permission of their respective owners. Manufactured under licence from the Football Association Premier League Limited. No association with nor endorsement of this product by any player is intended or implied by the licence granted by the Football Association Premier League Limited to Electronic Arts. "PlayStation", "PLAYSTATION", and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.